

# ARTIKEL PROSIDING SEMINAR NASIONAL “REAKTUALISASI KONSEP KEWARGANEGARAAN INDONESIA”



**Judul Artikel:** Pemutakhiran Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan di Era Revousi Industri 4.0

**Penulis:** T Heru Nurgiansah

**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:** 95-102

## Saran Pengutipan:

Nurgiansah, T. H. (2019). Pemutakhiran Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan di Era Revousi Industri 4.0. Dalam A. Wahyudi, R. Nababan, & F. Rachman (Editor), *Prosiding Seminar Nasional: Reaktualisasi Konsep Kewarganegaraan Indonesia; Digital Library*, 15 Oktober 2019 (hlm. 95-102). Medan: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan.

## INFORMASI ARTIKEL

Artikel ini telah dipresentasikan dalam Seminar Nasional “Rekatualisasi 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\\_eDXTvvn6Etj4roSBa32wNvSdA-AI](https://drive.google.com/open?id=1ZMI_eDXTvvn6Etj4roSBa32wNvSdA-AI)

# PEMUTAKHIRAN KURIKULUM PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

**T Heru Nurgiansah**

Universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta  
nurgiansah@upy.ac.id

## Abstrak

Kurikulum pembelajaran pada saat sekarang memaksa semua pihak untuk meningkatkan semua sarana dan prasarana. Pembelajaran berbasis revolusi industri 4.0, penguatan pendidikan karakter, penggunaan model pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran yang atraktif, dan pembuatan soal HOTS (*High Order Thinking Skill*) merupakan beberapa perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan. Hal ini mengharuskan guru untuk meningkatkan kualitas mengajar dan kompetensi profesionalnya. Pendidikan sudah seharusnya mengikuti tren perkembangan zaman agar tidak semakin tertinggal dalam persaingan. Salah satu pembelajaran yang dituntut untuk menyesuaikan dengan era revolusi industri adalah pendidikan kewarganegaraan dengan cara memutakhirkan kurikulum.

**Kata kunci:** kurikulum, pendidikan kewarganegaraan, revolusi industri 4.0

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah produk yang dihasilkan untuk menggapai cita-cita nasional yang termaktub di dalam konstitusi negara, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini selaras dengan pendapat Mulyana & Elan (2011, h. 148) yang mengatakan:

“Pembangunan Nasional di bidang Pendidikan adalah upaya demi mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil dan makmur berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.”

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan pun dipaksa untuk berbenah merias dirinya agar tidak semakin tertinggal dengan negara lain yang melesat maju terlebih dulu. Di era Revolusi Industri 4.0 sekarang ini dunia pendidikan mendorong agar kurikulum pendidikan sesuai dengan dinamika digital, *internet of think*, *Artificial intelligence*, bioteknologi, serta perkembangan pesat lainnya. Jika tidak bisa menyesuaikan diri maka lulusan sekolah tidak relavan lagi untuk menjadi seseorang yang berguna bagi masyarakat. Tak hanya itu, di era Revolusi Industri 4.0 ini, pendidikan memang dituntut agar lebih kreatif, inovatif, efektif, mandiri dan lebih cerdas. Akses internet seperti media sosial merupakan satu dari sekian banyak contoh semakin berkembangnya teknologi. Hal ini merupakan suatu kepastian yang tidak dapat ditawar apalagi dihindari, namun terkadang fasilitas internet ini dapat menjerumuskan masyarakat ke dalam hal yang berbahaya dan merugikan seperti beredarnya berita bohong dan situs pornografi. Pada zaman sekarang masyarakat dapat dengan mudah untuk mengakses berbagai jenis berita, semua orang dari berbagai kalangan telah memiliki gadget yang

dapat digunakan, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa dapat dengan mudah mengakses situs-situs tertentu dan dengan mudah menyebarkan informasi tanpa memedulikan aturan yang ada.

Salah satu mata pelajaran yang harus mengikuti arah perubahan zaman adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Mata pelajaran tersebut terkadang cenderung untuk tidak diperhatikan dan dianggap enteng dalam dunia Pendidikan pada saat ini, karena dinilai kurang mengikuti perubahan dan kurang memberi manfaat untuk setidaknya melawan arus persaingan global di era Revolusi Industri 4.0. Di dalam dunia Pendidikan saat ini, hampir kebanyakan orang lebih mementingkan hasil ketimbang proses, lebih melihat dan membanggakan nilai pelajarannya daripada nilai moral seseorang untuk mendapatkan hasil tersebut, lebih ingin tahu apakah nilainya tinggi atau rendah tanpa peduli dari mana dan dengan cara apa nilai tersebut didapatkan.

Paradigma masyarakat yang keliru ini harus dirubah bahkan dihilangkan, masyarakat yang mengenyam pendidikan dan bermoral tentu saja akan bercita-cita untuk dapat membangun negara Indonesia menjadi sebuah negara yang tidak kalah dengan negara lainnya, hal ini dapat menimbulkan dan menciptakan pola pikir masyarakat cinta tanah air dan penuh kehati-hatian dalam bertindak seperti menyebarkan berita bohong, menghasut, tidak peduli dan lain sebagainya. Disinilah diperlukan tugas pokok, peran dan fungsi seorang guru dalam merubah mindset masyarakat agar berwawasan global dan tidak ketinggalan jaman.

Seorang guru diharapkan mampu untuk bersikap fleksibel dalam mengatasi beragam persoalan dan lebih mengutamakan Pendidikan moral serta karakter. Wuryan (2008, h. 9) mengatakan bahwa Pendidikan Pancasila menitikberatkan pada moral, sedangkan Pendidikan Kewarganegaraan merupakan sarana untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan. Dua hal ini yang hanya terdapat dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam artian mata pelajaran lainnya sedikit menyinggung dua hal pokok tersebut, padahal moral dan karakter merupakan senjata utama dalam memproteksi diri di era Revolusi Industri 4.0. Oleh karena itu, moral dan karakter harus disisipkan didalam kurikulum sekolah. Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal (1) No 19 mengatakan bahwa Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum merupakan acuan yang dipakai sebagai pijakan guru-guru dalam menentukan arah pembelajaran. Sebelum diberlakukannya kurikulum 2013 berbasis pendidikan karakter, kita pernah menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), kedepan sudah semestinya kita menerapkan Kurikulum Berbasis Revolusi Industri 4.0 (KBRI).

## **PEMBAHASAN**

Dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0, Sekolah harus segera bergerak cepat untuk merespon perubahan yang terjadi dengan cara menyesuaikan kurikulum pembelajaran di sekolah, seperti: pertama melakukan inovasi dan terobosan dalam berbagai hal khususnya pemanfaatan dan penggunaan data digital secara optimal dalam menyongsong berbagai sektor kehidupan serta meningkatkan daya saing bangsa di tengah arus percutaran global. Kedua, melakukan debirokratisasi dan deregulasi dalam perekrutan tenaga pendidik yang lebih kompeten dibidangnya agar mampu menjawab

berbagai persoalan di era disrupsi dan revolusi Industri 4.0. Ketiga, menyusun dan menetapkan berbagai kebijakan yang dapat menumbuhkan *skill* dan keahlian baik siswanya maupun guru agar memiliki nilai lebih sehingga memudahkan mereka ketika terjun kemasyarakat. Keempat, sekolah dituntut untuk mengembalikan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalam Pancasila agar diaplikasikan oleh seluruh warga sekolah dalam menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara. Kelima, memperbaiki dan meningkatkan infrastruktur sarana dan prasarana sekolah guna menunjang proses pembelajaran terutama ketersediaan internet karena di era Revolusi Industri 4.0 penggunaan data digital tak dapat dihindari.

### **Penguatan Pendidikan Karakter dalam KBRI (Kurikulum Berbasis Revolusi Industri 4.0)**

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan sebuah Program yang dicetuskan pemerintah dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan di berbagai jenjang sekolah yang ditandai dengan harmonisasi siswa melalui olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga. Beberapa Alasan diterapkannya pendidikan karakter diantaranya peningkatan sumber daya manusia sebagai pondasi untuk membangun bangsa, kemudian diabad ke-21 ini dibutuhkan siswa yang memiliki karakter kuat, melek informasi dan tidak gagap teknologi agar bisa mewujudkan generasi emas Indonesia di tahun 2045, terakhir terjadi degradasi moral, etika, dan budi pekerti dikalangan siswa seperti tidak menghormati guru, tawuran, bolos sekolah dan lain sebagainya.

Tujuan dari diterapkannya program Penguatan Pendidikan Karakter adalah untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter pada siswa secara terstruktur, sistematis dan masif seperti karakter religius, jujur, patriotisme dan lain-lain. Pembentukan karakter siswa dapat dilakukan melalui berbagai jenjang dan jenis pendidikan. Jenjang pendidikan tersebut dimulai dari pendidikan dasar, menengah sampai pendidikan tinggi, sedangkan jenis pendidikannya berupa pendidikan formal, non-formal ataupun informal. Dengan demikian diharapkan siswa mampu untuk fokus terhadap kegiatan pembelajaran dan dapat memahami serta mengerti baik teori maupun prakteknya sehingga menjadi pribadi yang berdedikasi tinggi dan berintegritas.

Adapun yang menjadi fokus Penguatan Pendidikan Karakter diantaranya meliputi jenjang, kelas dan ekosistem sekolah, untuk kegiatannya dititikberatkan pada intrakurikuler dan kokurikuler, ekstrakurikuler dan nonkurikuler, dan pada prakteknya pembentukan karakter di lingkungan sekolah melalui pengolahan karakter yaitu olah pikir, olah hati, olah rasa dan olah raga.

Selanjutnya contoh Implementasi Program Penguatan Pendidikan Karakter dalam Kurikulum Berbasis Revolusi Industri 4.0 (KBRI) diantaranya:

1. Pembentukan dan penguatan karakter melalui pembiasaan-pembiasaan, contohnya melaksanakan upacara bendera setiap hari senin bagi seluruh warga sekolah agar tumbuh nilai nasionalisme dan patriotismenya. Bisa juga dengan menyanyikan lagu-lagu wajib nasional sebelum memulai pembelajaran di dalam kelas tentunya setelah diawali kegiatan berdo'a. kegiatan belajar pun bisa dimodifikasi sedemikian rupa seperti mengajak siswa ke perpustakaan untuk menumbuhkan minat baca ataupun kegiatan belajar di alam terbuka sehingga tumbuh rasa kagum dan kecintaan terhadap sang pencipta.

2. Pengintegrasian antara semua mata pelajaran dengan kegiatan intrakurikuler, dan kokurikuler seperti mengunjungi museum agar mengingatkan dan mengenang jasa-jasa para pahlawan dalam mencapai kemerdekaan Indonesia.
3. Pengintegrasian antara mata pelajaran dengan kegiatan ekstrakurikuler yang dapat menampung dan memfasilitasi siswa dalam mengembangkan minat dan bakatnya dengan arahan, bimbingan dari guru, orang tua ataupun masyarakat sekitar seperti kegiatan olah raga, pramuka, jurnalistik dan paskibra.

Adapun manfaat atau kegunaan dan Implikasi dari kegiatan pendidikan karakter dalam Kurikulum Berbasis Revolusi Industri 4.0 (KBRI), yaitu:

1. Menyiapkan siswa agar mempunyai daya saing dan daya juang dilingkungan global dengan dibekali pikiran yang kritis dan kreatif serta mampu bekerja sama dan berkolaborasi dengan siswa lainnya.
2. Kegiatan belajar dilakukan secara terpadu dan berkesinambungan baik di dalam ruang kelas maupun di luar kelas bahkan di luar sekolah disertai dengan pengawasan oleh guru.
3. Revitalisasi tugas pokok dan fungsi serta peranan kepala sekolah dan guru agar menjadi seorang motivator, fasilitator, evaluator, mediator dan inspirator bagi siswa sesuai dengan amanah yang tercantum dalam Undang-Undang No 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

### **Penggunaan Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan hal penting dalam pembelajaran di dalam kelas. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Sebaliknya pemilihan model pembelajaran yang tidak tepat bisa menyebabkan pembelajaran menjadi monoton. Pemilihan model pembelajaran pun bisa mempengaruhi tingkat kesulitan sebuah konten yang sedang disajikan kepada siswa. Model pembelajaran yang tepat bisa membuat materi yang sulit menjadi mudah dipahami oleh siswa, sebaliknya model pembelajaran yang digunakan pun bisa membuat materi yang sederhana menjadi sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran menjadi bagian penting dalam proses perencanaan pembelajaran, karena pemilihan dan pengemasan model pembelajaran dapat menentukan kualitas dari suatu pembelajaran yang sedang dilaksanakan oleh guru.

Dari sekian banyak jenis model pembelajaran, pembelajaran berbasis komputer merupakan jenis model pembelajaran yang masih jarang digunakan. Hal tersebut dikarenakan berbagai hal, diantaranya ketersediaan fasilitas komputer, ketersediaan multimedia pembelajarannya, dan mungkin keterbatasan guru dalam membuat multimedia pembelajaran berbasis komputer. Padahal keberadaan multimedia pembelajaran berbasis komputer akan sangat membantu proses pembelajaran di kelas terutama di era Revolusi Industri 4.0 seperti sekarang ini.

Untuk konsep-konsep yang bersifat abstrak dan tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas, penggunaan multimedia pembelajaran berbasis komputer akan sangat membantu guru dalam menjelaskan suatu konsep. Sebagai contoh pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, untuk menyampaikan konsep-konsep yang berkaitan dengan sejarah perjuangan bangsa, guru tidak mungkin menghadirkan dan menampilkan peperangan yang terjadi pada fase kemerdekaan secara langsung kepada siswa tanpa bantuan multimedia pembelajaran berbasis komputer. Adanya multimedia pembelajaran

berbasis komputer akan membantu siswa mendapatkan pengalaman lebih bermakna mengenai sejarah perjuangan bangsa yang bersifat abstrak tersebut lewat tayangan video pembelajaran. Multimedia berbasis komputer yang digunakan bisa dalam bentuk multimedia interaktif, animasi atau virtual laboratorium.

Dalam konteks yang lebih luas, penggunaan multimedia pembelajaran berbasis komputer memiliki peran yang penting terhadap proses kognitif yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung. Inilah yang menjadi alasan pentingnya penggunaan multimedia berbasis komputer di era Revolusi Industri 4.0.

### Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis IT

Penggunaan media interaktif ditujukan agar kegiatan pembelajaran di dalam kelas menjadi aktif. Kebanyakan Guru Pendidikan Kewarganegaraan hanya menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran di kelas pun hanya berlangsung satu arah dan membosankan, padahal undang-undang Sistem Pendidikan Nasional telah memberikan amanat bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Kata sadar berarti proses pembelajaran di kelas dilaksanakan dengan menghadirkan jiwa dan pikirannya di kelas, tidak dalam pengaruh obat-obatan terlarang ataupun minuman keras, tidak dalam paksaan atau intervensi pihak manapun. Tanpa penggunaan media interaktif kemungkinannya hanya jiwa siswa saja yang berada di dalam kelas tapi pikirannya melayang kemana-mana. Lain halnya jika menggunakan media interaktif berupa video yang relevan dengan materi, maka siswa menjadi fokus dalam mengamati materi dalam video yang sedang diputar.

Selain harus menggunakan kesadaran dalam pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0, UU Sisdiknas juga mengamanatkan pembelajaran di kelas harus terencana baik guru maupun siswanya. Guru harus merencanakan pembelajaran sebaik-baiknya dimulai dengan pemilihan metode, model, dan media pembelajaran. Dengan sadar dan terencana maka pembelajaran di kelas pun akan menjadi aktif. Tanpa perencanaan yang matang maka guru yang masuk kelas hanya sekedar menggugurkan kewajibannya saja, padahal guru dituntut untuk mampu mengembangkan potensi dirinya dan potensi siswa agar memiliki keterampilan yang berguna bagi bangsa dan negara.

Salah satu indikator pengembangan potensi diri yaitu mengikuti perkembangan zaman, di Era Revolusi Industri 4.0 guru tidak boleh gagap teknologi. Dahulu guru hanya menggunakan spidol ketika akan mengajar, tapi sekarang dalam penyampaian materi minimal guru tersebut bisa membuat dan menayangkan media *powerpoint*. Hal ini selaras dengan pendapat Fatimah (2019) yang mengatakan bahwa pendidikan di zaman sekarang dituntut untuk dapat menciptakan inovasi pembelajaran yang berbasis teknologi digital sebagai media atau sumber belajar.

Dengan adanya perubahan Era Industri 4.0, dunia pendidikan perlu melakukan inovasi pembelajaran, yaitu mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi dan informasi (TI) (Martikasari, 2018). Media pembelajaran berbasis IT sangat beragam, diantaranya media visual, media audio, dan media audio-visual. Media visual berarti media pembelajaran yang hanya bisa ditangkap oleh indra penglihatan misalnya gambar,

foto, poster. Media Audio yaitu media pembelajaran yang hanya bisa ditangkap oleh indra pendengaran seperti rekaman, radio, MP3. Adapun media audio-visual berarti media pembelajaran yang bisa dilihat dan didengar seperti video atau film.

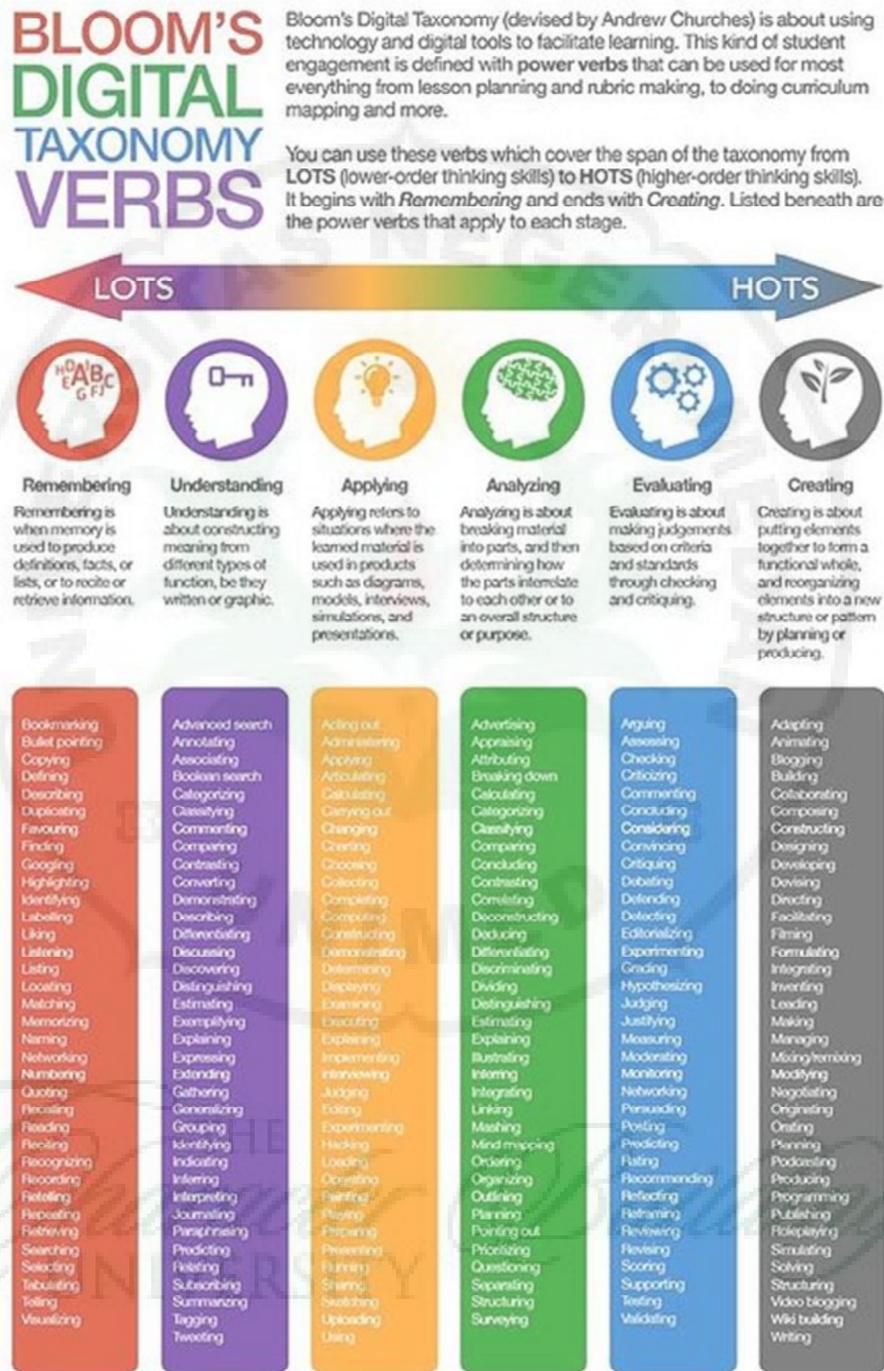
Beragam media pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru di Era Revolusi Industri 4.0. Penggunaan Media pembelajaran dapat menembus ruang dan waktu, keterbatasan objek materi di dalam kelas maupun lingkungan sekolah dapat teratasi misalkan guru menampilkan video tentang perkembangan bangsa Indonesia mulai dari masa kerajaan, kemerdekaan, awal-awal kemerdekaan dan sampai sekarang. Media pembelajaran berbasis IT dapat memberikan ilustrasi konkrit terhadap permasalahan yang terjadi sehingga dapat merangsang siswa untuk meningkatkan motivasi dan minat belajarnya.

### **HOTS**

HOTS (*High Order Thinking Skill*) yaitu kemampuan berfikir tinggi yang mulai diterapkan di berbagai jenjang dan jenis pendidikan, baik sekolah menengah sampai perguruan tinggi. Hal ini akan membuat siswa berfikir secara kritis dan kreatif, artinya siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal materi ajar tapi juga mampu menganalisis permasalahan, mengsintesa, dan mencipta suatu produk berbasis IT yang ada kaitannya dengan materi ajar terutama materi Pendidikan Kewarganegaraan.



Gambar 7. Taksonomi Bloom



Sumber: [globaldigitalcitizen.org](http://globaldigitalcitizen.org)

HOTS (*High Order Thinking Skill*) merupakan bagian dari ranah kognitif yang dipaparkan oleh Taksonomi Bloom dan bertujuan untuk mengasah keterampilan mental seputar pengetahuan. Ranah kognitif versi Bloom ini kemudian direvisi oleh Lorin Anderson, David Karthwohl, dkk. pada 2001. Urutannya diubah menjadi enam, yaitu:

1. Mengingat (*remembering*)
2. Memahami (*understanding*)
3. Mengaplikasikan (*applying*)
4. Menganalisis (*analyzing*)
5. Mengevaluasi (*evaluating*)
6. Mencipta (*creating*)

Tingkatan 1 hingga 3 dikategorikan sebagai kemampuan berpikir tingkat rendah (*Low Order Thinking Skill*), sedangkan tingkat 4 sampai 6 dikategorikan sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skill*). Soal dengan model *High Order Thinking Skill* ini akan dapat mendorong siswa untuk melakukan penalaran ekstra tinggi sehingga jawaban yang dihasilkan tidak terfokus pada satu pola hasil dari menghafal. *High Order Thinking Skill* merupakan salah satu tuntutan keterampilan dalam pembelajaran abad 21, yaitu berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif sehingga menghasilkan siswa yang berkualitas dan memiliki daya saing diberbagai bidang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi di era digital.

### **PENUTUP**

Kesimpulan dari artikel ini adalah pembaharuan di bidang pendidikan mutlak dilakukan sesuai dengan perkembangan zaman. Era Revolusi Industri 4.0 memiliki karakteristik tersendiri yakni pemanfaatan Teknologi Informasi yang tidak bisa dielakan. Hal ini mengharuskan semua komponen di dalamnya yakni pemerintah, guru dan siswa untuk bekerja sama dalam mewujudkan pembelajaran berbasis digital. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai dan moral harus mampu untuk memproteksi siswa dari pengaruh negatif perkembangan zaman dengan cara membentuk generasi yang bermoral dan mempunyai karakter sehingga mampu bersaing dalam bidang apapun secara global agar dapat membangun Negara Indonesia yang lebih maju.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Fatimah, M.M. (2019). *Literasi Digital Dalam Meningkatkan Pemahaman Wawasan Kebangsaan Dalam Pembelajaran PPKn di Era Revolusi Industri 4.0.(Studi Deskriptif pada Peserta Didik Kelas X SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung)*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia
- Martikasari, K. (2018). Kahoot: Media Pembelajaran Interaktif Dalam Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional FKIP: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*
- Mulyana, D. & Elan. (2011). *Pendidikan Pancasila di Era Reformasi*. Bandung: Media Sarana Promosindo
- Wuryan, S. (2008). *Ilmu Kewarganegaraan (Civics)*. Bandung: Laboratorium PKn FPIPS Universitas Pendidikan Indonesia
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen