

## INOVASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA PAPAN BULETIN PADA PEMBELAJARAN PPKN

Sukmawati<sup>1</sup>, Jamaluddin<sup>2</sup>, Fera<sup>3</sup>, Mayangsari<sup>4</sup>, Nurul Ma'rifatika<sup>5</sup>, Siti Fatimah<sup>6</sup>, Nurul Hidayah<sup>7</sup>, & Febrianto<sup>8</sup>

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Palu, Sulawesi Tengah<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup>

Email: [sukmawati@untad.ac.id](mailto:sukmawati@untad.ac.id)<sup>1</sup>, [jamaluntad@gmail.com](mailto:jamaluntad@gmail.com)<sup>2</sup>, [feradoda96@gmail.com](mailto:feradoda96@gmail.com)<sup>3</sup>, [amayang191@gmail.com](mailto:amayang191@gmail.com)<sup>4</sup>, [nurulmarifatika28@gmail.com](mailto:nurulmarifatika28@gmail.com)<sup>5</sup>, [sitifatima170702@gmail.com](mailto:sitifatima170702@gmail.com)<sup>6</sup>, [nurul08092002@gmail.com](mailto:nurul08092002@gmail.com)<sup>7</sup>, & [feriferbrinto@gmail.com](mailto:feriferbrinto@gmail.com)<sup>8</sup>

### Abstrak

Era disrupsi menjadi bagian penting yang harus disadari oleh setiap individu bahwa era tersebut harus dilalui dan menjadi tantangan dalam perkembangan saat ini. Perubahan yang semakin cepat mendorong dan menuntut kita untuk berinovasi. Kemampuan untuk berinovasi menjadi salah satu strategi dalam mempertahankan eksistensi kita di era tersebut. Perkembangan era ini berdampak pada berbagai bidang yang ada, salah satunya pendidikan. Pendidikan merupakan aspek penting yang menjadi salah satu sarana untuk mencapai tujuan nasional bangsa Indonesia. Contohnya model pembelajaran untuk mempelajari norma-norma di Indonesia dapat dibuat lebih efektif dan mudah dipahami oleh siapapun. Konsekuensinya diperlukan kebijakan strategis mengimplementasikan bidang pendidikan dengan membangun berbagai komponen-komponen yang ada di dalamnya untuk menghadapi era disrupsi saat ini. Sejalan dengan hal itu, pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan. Pembelajaran dimaknai sebagai interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam melaksanakan proses pendidikan. Di era disrupsi saat ini, inovasi pembelajaran menjadi salah satu upaya yang dapat dikembangkan secara nyata dalam membangun aspek pendidikan.

**Kata Kunci:** Inovasi, Pendidikan Kewarganegaraan, Papan Buletin

### Abstract

The era of disruption is an important part that every individual must realize that this era must be passed and becomes a challenge in current developments. Changes that are getting faster drive and require us to innovate. The ability to innovate is one of the strategies in maintaining our existence in that era. The development of this era has an impact on various fields, one of which is education. Education is an important aspect which is one of the means to achieve the national goals of the Indonesian nation. For example, the learning model for studying norms in Indonesia can be made more effective and easily understood by anyone. Consequently, a strategic policy is needed to implement the education sector by building various components in it to deal with the current era of disruption. In line with this, learning is one of the important components in education. Learning is defined as the interaction between educators and students in carrying out the educational process. In the current era of disruption, learning innovation is one of the efforts that can be developed in real terms in building aspects of education.

**Keywords:** Innovation, Citizenship Education, Bulletin board



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

### PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan yang dinamis dari masa ke masa. Hal ini menunjukkan komitmen yang

kuat dari bangsa ini untuk mewujudkan sebuah pendidikan dalam rangka mewujudkan tujuan nasional bangsa Indonesia yang tersurat dalam pembukaan

UUD 1945 alenia ke-4 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa Negara ini mengupayakan bangsa ini menjadi bangsa yang cerdas dan pandai jauh dari kebodohan dan keterbelakangan. UUD 1945, Pasal 31 ayat1 menyebutkan setiap warga negara berhak mendapat pendidikan. Hal itu menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia diharapkan dapat diakses oleh seluruh masyarakat di negeri ini.

Era disrupsi ini sering kita sebut era digital atau era revolusi industri. Secara etimologis kata disrupsi dapat diartikan tercabut dari akarnya. Kasali (2018) dan (Nurgiansah, 2021), berpendapat bahwa disrupsi dapat dimaknai sebagai inovasi. Secara umum disrupsi dapat diartikan sebagai perubahan inovasi yang mendasar atau secara fundamental. Di era disrupsi ini terjadi perubahan yang mendasar karena terjadi perubahan yang masif pada masyarakat dibidang teknologi di setiap aspek kehidupan masyarakat. Tantangan yang semakin berat membuat manusia untuk selalu berusaha berinovasi agar tetap eksis dalam pengembangan bidangnya masing-masing. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang strategis dalam membangun manusia Indonesia yang mampu menghadapi berbagai tantangan dengan adanya era disrupsi ini. Penguatan kompetensi yang dimiliki setiap individu sangat diperlukan dalam rangka meningkatkan kualitas sehingga mampu bersaing dan menghasilkan inovasi-inovasi dibidangnya.

Hal tersebut menjadi dasar yuridis diberikannya mata kuliah pendidikan kewarganegaraan di perguruan tinggi. Sedangkan pendidikan kewarganegaraan yang diberikan pada sekolah dasar saat ini berdasarkan kurikulum 2013 yang berlaku. Nomenklatur mata pelajaran yang dikembangkan adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Permendikbud No. 37 tahun 2018

merupakan perubahan dari Permendikbud No 24 tahun 2016 yang berisi tentang muatan isi (kompetensi inti dan kompetensi dasar) yang dikembangkan di pendidikan dasar dan menengah. Peraturan tersebut memuat substansi yang diajarkan pada mata pelajaran PPKn di sekolah dasar. Pembelajaran yang dikembangkan pastinya harus berdasarkan pada karakteristik peserta didik. Untuk itu, dengan adanya era disrupsi yang berpengaruh pada kemajuan teknologi maka pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di perguruan tinggi maupun di sekolah dasar dituntut untuk mampu berinovasi dengan pemanfaatan teknologi tersebut.

Inovasi pembelajaran harus selalu dilakukan oleh para pendidik pendidikan kewarganegaraan. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan pembelajaran yang mampu membentuk kompetensi peserta didik sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Pembelajaran yang menarik, menyenangkan, efektif, kreatif, inovatif, bermakna, menantang, dan lain-lain merupakan bentuk-bentuk pembelajaran yang diharapkan dapat dikembangkan oleh pendidik. Selain itu, perlu disadari bahwa dalam mengembangkan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan tidak lepas dengan dukungan media. Inilah yang menjadi tantangan bagi pendidik untuk mampu memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Era digital atau era disrupsi saat ini mendorong kita untuk meningkatkan literasi teknologi sebagai pendukung inovasi.

#### **METODE PENELITIAN**

Studi yang dilakukan oleh penulis adalah dengan melakukan kajian literatur baik dari sumber primer maupun sekunder. Kajian tersebut dianalisis secara teoritik untuk menghasilkan pemikiran,

gagasan, ide, maupun solusi permasalahan, yang disusun dalam tulisan secara sistematis dan berdasarkan kaidah ilmiah. Penyajian tulisan berupa uraian atau deskripsi, gambar maupun tabel untuk memberikan kemudahan dalam memahami substansi yang disampaikan.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **Inovasi Pembelajaran Baru Menggunakan Papan Buletin**

Pembelajaran PPKn sering dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dan hanya itu-itu saja, namun kami ingin membuat pembelajaran semakin menarik dan variatif. Siswa diharapkan lebih memahami dan mengerti maksud dari norma-norma yang dijelaskan. Sebagai guru PPKn kami ingin mengubah persepsi negatif mayoritas peserta didik yang menganggap pembelajaran PPKn membosankan. Kami ingin membuktikan bahwa persepsi itu tidak sepenuhnya benar, Karena bagi kami kunci pendidikan ada pada guru, jika gurunya menyenangkan maka proses pembelajaranpun lebih menyenangkan. Kami tergerak untuk merumuskan proses pembelajaran yang mengkolaborasikan antara bermain dan belajar. Kami beri nama karya inovasi ini "Papan Buletin" Inovasi pembelajaran ini kami terapkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) tepatnya di kelas 7. Dengan pembelajaran seperti ini kami yakin dapat membangun semangat peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran PPKn dengan cara yang baru dan tentunya menarik.

Papan buletin adalah suatu tempat atau halaman papan yang khusus digunakan untuk mempertunjukkan contoh-contoh dari pekerjaan siswa, gambar-gambar, kartu poster-poster dan

objek-objek tiga dimensi yang kecil atau material belajar lainnya. Menurut Azhar Arsyad dalam bukunya Media Pembelajaran, papan buletin termasuk ke dalam media pajang yang pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil. Papan Buletin berfungsi sama dengan papan magnetik, tetapi dapat pula digunakan untuk menampilkan visual tiga dimensi. Papan buletin dapat diisi dengan informasi verbal maupun nonverbal.

Menurut Yudhi Munadi, fungsi papan buletin ialah selain menerangkan sesuatu, juga dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu. Media grafis seperti (gambar, poster, sketsa, diagram, dan chart) dapat ditempel pada papan buletin ini. Selain itu pesan-pesan verbal tertulis seperti karangan-karangan, berita, feature, dan sebagainya. Deskripsi media pembelajaran ini kami buat untuk memenuhi tugas mata kuliah Teknologi Pembelajaran, sebagai syarat ujian tengah semester. Kami menggunakan media pembelajaran yaitu papan buletin sebagai bahan untuk belajar sambil bermain.

Dalam bermain papan buletin ini ada langkah langkah atau aturan main dilakukan antara lain:

1. Pertama, Guru akan mengambil kertas didalam kotak undian untuk melihat angka berapa yang terpilih.
2. Setelah melihat angka yang terpilih Guru pun mengambil kertas yang ada didalam amplop yang berisi contoh-contoh norma dalam kehidupan sehari-hari, kemudian dibacakan.
3. Siswa kemudian diminta secara rebutan untuk menjawab dengan benar apakah contoh norma itu termasuk dalam norma agama, norma kesopanan, norma kesusilaan dan norma hukum.



(Gambar 1. Implementasi penggunaan media pembelajaran papan buletin)

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya, berikut kelebihan media pembelajaran yang kami gunakan:

Kelebihan:

1. Memberikan kesan yang menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik dalam pembelajaran PPKn,
2. Memberikan motivasi bagi teman – teman calon guru yang lain untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan

Kekurangan:

1. Tidak terlalu efektif karena siswa hanya menebak normanya saja tidak tercantum materinya.

Adapun manfaat dari inovasi pembelajaran yang kami buat yaitu:

1. Yang pertama terkait dengan permainannya permainan ini mengharuskan peserta didik untuk fokus teliti ketika sedang bermain karena apabila tidak fokus dan konsentrasi bisa jadi anak tersebut atau peserta didik tersebut akan salah menjawab. Dari situ kami merasa peserta didik akan sangat antusias dan senang dengan model pembelajaran yang kami lakukan.
2. Yang kedua terkait penyampaian materi pembelajaran umumnya mungkin guru hanya sebatas mengambil kertas didalam kotak undian tapi dalam model pembelajaran

ini anak anak atau peserta didik diberikan kebebasan untuk menyampaikan informasi menurut apa yang mereka ketahui dan dari situ teman temannya yang lain juga berkontribusi memastikan apakah informasi atau materi yang diberikan oleh siswa tersebut apakah benar atau salah dari situ kami meyakini model dan metode pembelajaran yang kami lakukan ini sesuai.

Pendidikan memiliki makna yang jelas seperti yang tersurat dalam undang-undang sistem pendidikan kita (Nurgiansah & Sukmawati, 2020). Secara jelas ada hal yang ingin dicapai yaitu peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal itu ada 4 hal esensi mendasar yang ingin dibentuk yaitu sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Siswa dapat melaksanakan patriotisme dan memiliki sikap nasionalisme jika mereka memahami pengertian dari norma-norma yang dijadikan bahan pelajaran. hal tersebut sebagai kompetensi inti yang ingin dicapai dalam kurikulum pendidikan saat ini. Implementasi dari pengembangan kurikulum tersebut harus dapat bersinergi dengan kemajuan teknologi yang berkembang. Hal ini diartikan kurikulum mampu digunakan untuk dasar mengembangkan sistem pembelajaran yang mampu menghadapi era disrupsi saat ini. Peran para pemegang kebijakan di dunia pendidikan dan pendidik menjadi subyek utama dalam mengembangkan pendidikan yang mampu bersinergi di era disrupsi.

## **Pembahasan**

### **Pendidikan Kewarganegaraan Dinilai Sebagai Pelajaran Yang Kurang Asik**

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan satu kajian disiplin ilmu yang didalamnya mengajarkan pengetahuan kewarganegaraan, sikap warga negara, dan keterampilan warga negara. Secara umum Pendidikan Kewarganegaraan memiliki visi dan misi yang jelas. Visi Pendidikan Kewarganegaraan adalah terwujudnya sarana pembinaan watak bangsa (nation and character building) dan pemberdayaan warga negara. Sedangkan misinya adalah membentuk warga negara yang baik, yaitu warga negara yang sanggup melaksanakan hak dan kewajibannya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sesuai dengan Undang-Undang Dasar 1945. Sapriya (2007), menyebutkan bahwa pendidikan Kewarganegaraan (PKn) meliputi landasan pokok yaitu Negara Kesatuan Republik Indonesia, landasan filosofis Pancasila, landasan normatif adalah UUD 1945 dan landasan psikologis yaitu perilaku warganegara. Udin Winataputra (2008) mengkaji bahwa rumusan tujuan tersebut sejalan dengan aspek-aspek kompetensi yang hendak dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Aspek-aspek kompetensi tersebut mencakup pengetahuan kewarganegaraan (civic knowledge), keterampilan kewarganegaraan (civic skills), dan watak atau karakter kewarganegaraan (civic dispositions). Hal tersebut analog dengan konsep teori pembelajaran kognitif Benjamin S. Bloom yang membagi ranah pembelajaran yaitu ranah kognitif, psikomotor, dan afektif.

Sedangkan untuk inovasi pembelajaran dan membuat pelajaran PPKn lebih menyenangkan, khususnya di materi norma-norma, kami menggunakan papan. Papan yang dimaksud disini untuk mini games dan seru-seruan. Siswa akan mengambil kertas acak layaknya undian,

mereka akan berebut dan senang dengan permainannya.

Sebelumnya, kita sudah menyiapkan papan styrofoam, paku pin, dan tulisan 4 norma yang ada di Indonesia. Kemudian, setelah mengambil kertas, para siswa akan mendapatkan salah satu contoh dari keempat norma tersebut. Lalu mereka akan menebak mengenai kertas yang didapat itu termasuk ke dalam norma apa. Permainan kecil ini akan menyenangkan dan tidak membosankan, begitu pula untuk kami, para guru, akan memudahkan para guru dalam menjelaskan materi norma-norma kepada siswa. Inovasi pembelajaran ini tidak hanya digunakan dalam materi norma-norma saja, akan tetapi dapat digunakan di semua materi yang penyampaianya akan lebih mudah menggunakan papan.

Cara ini sangat unik dan cocok untuk menarik minat siswa, akan tetapi mereka hanya condong dan memahami contoh-contoh dari norma tersebut, namun kurang bisa memahami apa yang menjadikan perbedaan keempat norma tersebut dan bagaimana implementasi yang sesungguhnya. Namun dengan bantuan papan norma-norma ini, sudah membangkitkan semangat para siswa untuk belajar lebih dan nantinya akan lebih memahami apa itu norma. Dan pembelajaran selanjutnya akan dilalui dengan lebih mudah.

### **Pentingnya Norma dan PPKn Di Era Modern Ini**

Norma adalah ukuran perilaku seseorang dalam masyarakat. Secara umum, norma merupakan penjabaran lebih lanjut nilai-nilai dalam masyarakat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), norma merupakan ketentuan yang bersifat mengikat, digunakan sebagai panduan dan pengendali tingkah laku yang sesuai.

Dalam norma tersebut berisi serangkaian petunjuk hidup yang berisi perintah dan larangan serta dilengkapi sanksi atau hukuman bagi para pelanggarnya. Norma pada dasarnya dibuat untuk dipatuhi dan dilaksanakan. Ada norma yang sifatnya dogmatis hingga mengikat. Banyak norma yang berlaku di masyarakat. Di Indonesia, ada beberapa tatanan norma yang harus dipatuhi. Mulai norma agama, norma hukum, kesusilaan, dan kesopanan atau adat. Di Indonesia, ada beberapa tatanan norma yang harus dipatuhi oleh seluruh masyarakat. Mulai dari norma agama, norma hukum, kesusilaan, dan kesopanan atau adat.

Macam-macam norma tersebut harus dipahami, baik pengertian, contoh, hingga sanksi jika melanggarnya.

#### 1. Norma Agama

Norma agama menjadi pedoman hidup bagi manusia yang bersumber dari Tuhan Yang Maha Esa. Isi dari norma ini berupa perintah, ajaran, dan juga larangan. Contoh norma agama adalah melakukan sembahyang kepada Tuhan, tidak berbohong, tidak boleh mencuri, dan lain sebagainya. Sanksi jika melakukan pelanggaran norma agama berupa dosa dengan balasan di akhirat kelak.

#### 2. Norma Kesusilaan

Norma Kesusilaan adalah peraturan hidup yang berasal dari suara hati sanubari manusia. Norma kesusilaan mendorong manusia untuk berbuat baik dan juga menghindari perbuatan buruk. Jika seseorang melanggar norma kesusilaan ini, biasanya mereka akan mendapatkan sanksi berupa penyesalan, dicemooh, bahkan dikucilkan dari masyarakat. Sebagai contoh, pamit pada orang tuanya mau sekolah, tetapi ternyata malah mengajak temannya bermain game online. Orang tersebut tidak hanya berbohong, namun juga memaksa orang lain untuk menuruti keinginannya.

#### 3. Norma Kesopanan

Norma kesopanan didasari oleh beberapa hal, seperti kebiasaan, kepantasan, kepatutan yang berlaku di masyarakat. Norma kesopanan ini berasal dari pergaulan manusia, yang bersumber dari kebiasaan, adat istiadat, budaya, dan nilai-nilai masyarakat. Tata sopan santun tersebut mendorong seseorang untuk berbuat baik, meskipun terkadang tidak berasal dari hati nurani. Tetapi, hanya untuk sekadar menghargai orang lain dalam pergaulan sosial sehari-hari. Sanksi jika melanggar norma kesopanan adalah dicela sesamanya karena sumber norma ini adalah keyakinan masyarakat yang bersangkutan itu sendiri. Contoh dari norma kesopanan, adalah berbicara sopan dengan orang yang lebih tua.

#### 4. Norma Hukum

Norma hukum bersumber dari negara atau pemerintah yang diatur di dalam Undang-Undang. Norma hukum memiliki sifat yang memaksa untuk melindungi kepentingan dalam pergaulan hidup di masyarakat. Norma hukum juga sebagai pelengkap norma-norma lain dengan sanksi yang tegas dan nyata. Sebagai contoh, mencuri uang rakyat adalah perbuatan pelanggaran hukum yang hukumannya telah diatur di dalam undang-undang. Secara ringkas pendidikan kewarganegaraan, atau PKN, diarahkan untuk menanamkan rasa nasionalisme dan nilai-nilai moral bangsa bagi pelajar sejak dini. Pendidikan ini menjadi patokan dalam menjalankan kewajiban dan memperoleh hak sebagai warga negara, demi kejayaan dan kemuliaan bangsa.

Dengan pendidikan kewarganegaraan ini para generasi muda diharapkan memiliki kesadaran penuh akan demokrasi dan HAM. Dengan bekal keadaran ini, mereka akan memberikan kontribusi yang berarti dalam mengatasi berbagai masalah yang dihadapi bangsa,

seperti konflik dan kekerasan yang terjadi dalam masyarakat Indonesia, dengan cara-cara yang damai dan cerdas.

Mencetak generasi muda yang bertanggungjawab atas keselamatan dan kejayaan tanah air adalah tujuan berikutnya. Rasa tanggung jawab ini akan tercermin dalam partisipasi aktif generasi muda dalam pembangunan. Generasi muda yang bertanggung jawab akan menyaring pengaruh-pengaruh dari luar, mengambil sisi positifnya dan menolak hal-hal yang tidak sesuai dengan nilai luhur dan moral bangsa. Akhirnya, Pendidikan kewarganegaraan diharapkan mampu menumbuhkan sikap setia kepada tanah air dan bersedia dengan tulus ikhlas untuk menyumbangkan setiap potensinya demi kemajuan tanah air walaupun mendapat iming-iming popularitas atau harta dari pihak-pihak lain.

#### KESIMPULAN

Era disrupsi menjadi tantangan bagi dunia pendidikan di negeri ini. Pendidikan yang di dalamnya terdapat kegiatan pembelajaran menjadi salah aktivitas yang harus diperhatikan. Hal ini dilakukan seiring upaya untuk membangun manusia Indonesia yang siap menghadapi era disrupsi atau revolusi industri 4.0. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afif Nurul Hidayanti, d. (2019). *INFEKSI BAKTERI DI KULIT*. Jawa Timur: Airlangga University Press.
- Aoun, J. (2017). *Robot-proof: higher education in the age of artificial intelligence*. US:MIT Press.
- Direktorat, P. T. (2016). *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Kemenristekdikti.
- Jamaluddin, S. S. (2020). Implementasi Pemanfaatan Aplikasi QR Code dalam Proses Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kreatif Online*, 3.
- Kasali, R. (2018). *Disruption (9th ed.)*. Jakarta: Gramedia.
- Lestari, G. (2015). Bihneka Tunggal Ika: Khasanah Multikultural Indonesia Di Tengah Kehidupan Sara. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 36.
- Manullang, B. (2013). Grand Desain Pendidikan Karakter generasi Emas 2045. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1-16.

merupakan salah satu kajian yang dipelajari oleh individu yang ada di negara ini mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai dengan pendidikan tinggi.

Maka dari itu, kami membuat inovasi baru dalam pembelajaran PPKn, khususnya dalam mempelajari norma-norma yang ada di Indonesia. Tujuan dari inovasi pembelajaran yang kami buat adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran PPKn yang dipandang sebelah mata dan dianggap kurang mengasikkan serta seringkali membuat siswa mengantuk ketika pembelajaran. Siswa yang baik harus mampu menjawab berbagai tantangan yang berkembang. Untuk itu diperlukan sebuah inovasi pembelajaran PKn yang dikembangkan di perguruan tinggi dan sekolah dasar berupa : a) inovasi model pembelajaran( pendekatan, strategi, metode, maupun teknik); b) inovasi media pembelajaran yang digunakan; c) pembelajaran hibryd/blended learning; d) pembelajaran berbasis online/daring. Seiring dengan hal tersebut, diperlukan pula penguatan literasi digital, teknologi, dan manusia untuk mengembangkan inovasi-inovasi tersebut guna menjawab tantangan di era disrupsi saat ini.

- Mara, S. (Bandung). Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membangun Nasionalisme Generasi Muda untuk Mencegah Konflik di Papua : (Studi Kasus pada SMA Negeri 1 Abepura Jayapura). *Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membangun Nasionalisme Generasi Muda untuk Mencegah* Tesis Program Pasca Sarjana UPI , Tidak Diterbitkan.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila. In *Solak: CV Mitra Cendekia Media*.
- Nurgiansah, T. H., & Sukmawati. (2020). Tantangan Guru Pendidikan Kewarganegaraan Di Masa Adaptasi Kebiasaan Baru. *Jurpis: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 17(2), 139–149.
- Permendikbud No. 49 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SNPT) diperbaharui Permenristekdikti No. 44 tahun 2015
- Permendikbud No. 154 tahun 2014 (Rumpun Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dan Gelar Lulusan Perguruan Tinggi)
- Permendikbud No. 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah
- Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah
- Permendikbud No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan
- Permendikbud No. 24 tahun 2016 jo Permendikbud No. 37 tahun 2018 tentang Kompetensi Inti
- Sapriya, d. (2016). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Bidang Keilmuan dan Program Pendidikan Dalam Konteks Penguatan Daya Saing Lulusan. *Preceeding Internasional Seminar*. Laboratorium Pendidikan kewarganegaraan. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sentosa, A. (2015). Pola komunikasi dalam proses interaksi sosial Di pondok pesantren nurul islam samarinda. *Jurnal e-Journal Ilmu Komunikasi*, 491-503.
- Strategi Pembangunan Nasional Menghadapi Revolusi Industri 4.0. (n.d.). *Preceding Semateksos 3*.
- Sukmawati, N. N. (2021). Studi Pustaka Penggunaan Metode Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis E-Learning pada Mahasiswa PPKn Masa New Normal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7188-7191.
- Sukmawati, S. (2021). IMPACT OF THE COVID-19 PANDEMIC ON THE LEVEL OF COMMUNITY PARTICIPATION IN ELECTIONIN THE CITY OF PALU, CENTRAL SULAWESI, 2020. *Jurnal Edu Civics*, 1-6.
- Trisyanti, B. P. (2018). Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Perubahan Sosial. In.
- Trisyanti, B. P. (2018). *Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Perubahan Sosial*. In.
- Wilson, C. (2018). *Blended Learning Models & Platforms*. Retrieved. Undang Undang Dasar 1945 Amandemen.