

## PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI ERA METAVERSE

**Anif Istianah**

Staf Pengajar pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Nusa Cendana  
e-mail: [anif.istianah@staf.undana.ac.id](mailto:anif.istianah@staf.undana.ac.id)

### Abstrak

Generasi *Metavers* yaitu suatu masa dimana kelompok manusia pada masa tersebut mempunyai keunikan yang dapat memberi ciri pada dirinya dan pada perubahan sejarah atau zaman. Generasi emas akan berlangsung di tahun 2024. Di era revolusi 4.0, generasi emas harus dipersiapkan untuk menghadapi tantangan pada zamannya, seperti halnya melaksanakan pembangunan dengan sumber daya yang ada dan akan ada, seperti Sumber Daya Manusia (SDM), serta menjaga keberlangsungan dan keberlanjutan dari pembangunan dan sumber daya tersebut. Bila dikaitkan antara generasi dengan pembangunan, maka keberadaan generasi tidak akan terlepas dari karakter dan ciri-ciri penduduk suatu bangsa beserta kondisinya, karena setiap manusia mempunyai karakter dan ciri khas masing-masing pada dirinya, oleh karena itu pembentukan generasi emas tidak akan terlepas dari pendidikan. Karena melalui pendidikan, khususnya pendidikan kewarganegaraan, karakter bangsa dapat terbentuk. Seperti, kemandirian akan terwujud, Nilai Budaya dapat tertanamkan, dan dapat mengetahui bagaimana sifat dan karakter dirinya masing-masing.

**Kata Kunci:** *Generasi emas (generasi 4.0); Pendidikan; Pendidikan Kewarganegaraan*

### Pendahuluan

Banyak yang masih asing dengan istilah Metaverse. Belakangan ini, perbincangan terkait Metaverse mewarnai jagat maya. Maraknya perbincangan tersebut muncul setelah pendiri Facebook, *Mark Zuckerberg* mengubah nama perusahaannya menjadi Meta dan mengungkapkan visinya untuk membangun dunia virtual bernama Metaverse. Metaverse adalah sebuah dunia rekaan/virtual buatan manusia yang di dalamnya kita bisa beraktivitas seperti halnya di dunia nyata tetapi dengan teknologi dan fasilitas yang jauh lebih canggih serta lebih indah.

Bayangkan hampir semua aktivitas fisik dan interaksi sosial (belajar, bermain, rapat, diskusi, belanja, bekerja hingga berkreasi) dapat dilakukan dalam dunia virtual. Metaverse mungkin akan membuat seluruh aktivitas dalam dunia pendidikan nantinya dapat dilakukan dalam dunia virtual. Sekolah akan dibangun di dunia virtual, kelas-kelas akan terdapat di dunia virtual, pembelajaran dilakukan secara virtual, bahkan administrasi sekolah juga dapat dilakukan secara virtual.

Selain kegiatan belajar mengajar, urusan lain-lain seperti administrasi guru, administrasi keuangan, supervisi, berkas-berkas kenaikan pangkat dan seterusnya bisa dilakukan di metaverse, tetapi apakah semua ini nantinya bisa dilaksanakan di negara kita, itu masih tanda tanya, yang jelas sementara ini semua masih terbatas dalam angan-angan. Jika semua kegiatan dalam dunia pendidikan dilakukan secara virtual akan ada dampak negatif yang dapat dirasakan, yaitu hilangnya kehangatan sosial karena tidak melakukan interaksi dengan manusia secara langsung. Bida jadi Pendidik tidak mengenal langsung peserta didiknya karena pembelajaran hanya menjadi formalitas saja. Dikatakannya terkait infrastruktur, Indonesia harus siap, terlebih dalam pemanfaatan teknologi saat ini. Lebih jauh, metaverse Indonesia untuk prototype-nya akan dihadirkan pada G20. Harapannya implelementasi edukasi dan teknologi metaverse, dalam membuat pembelajaran lebih mudah meski dengan jarak jauh. Selain itu, menjadi lebih interaktif, walau porsinya baru 50:50, karena masih ada masyarakat yang membutuhkan pembelajaran offline. Perkembangan teknologi, termasuk metaverse, hakikatnya hanyalah sebuah cara, tidak bisa dijadikan esensi kehidupan. sekolah fisik dan semua kegiatan di dalamnya juga tidak akan digantikan oleh metaverse. Metaverse hanya akan menjadi alat bagi dunia pendidikan untuk membuat pelayanan lebih baik lagi tanpa harus menghilangkan semua yang ada di dunia nyata. Bagaimanapun juga dunia pendidikan bertujuan memanusiakan manusia, bukan memvirtualkan manusia.

Jadi dengan adanya teknologi metaverse ini, kita tidak perlu membeli mesin atau sebuah perangkat mahal pada praktikum engineering. Bisa disimulasikan dalam bentuk 3D, dan bisa berinteraksi dengan mesin itu, seperti mesin pada di dunia nyata.

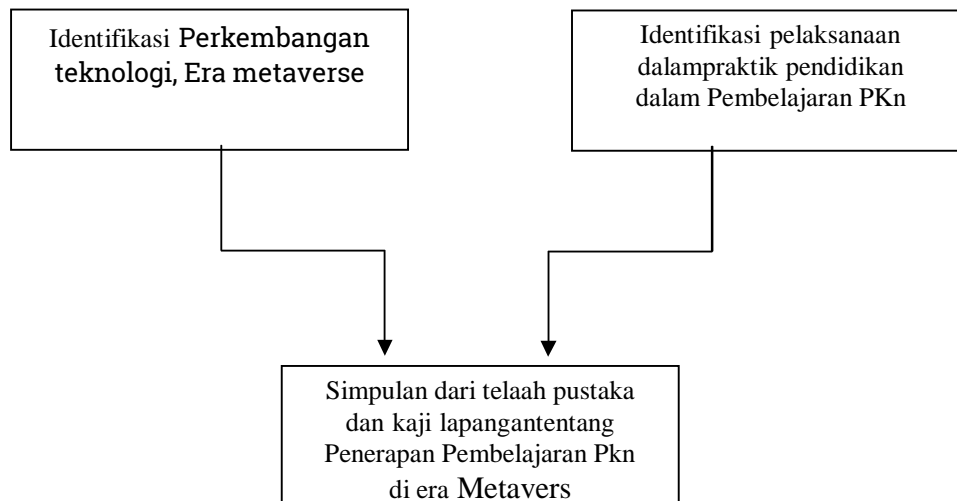
Selanjutnya, Pendidikan Kewarganegaraan di lingkup sekolah juga mengembangkan misi sebagai pendidikan bela negara, pendidikan multicultural, pendidikan lingkungan hidup, pendidikan hukum, dan pendidikan anti korupsi. Pada pasal 37 ayat (2) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional ditegaskan, bahwa kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat diantaranya pendidikan kewarganegaraan. Hal ini berarti pendidikan kewarganegaraan memiliki peran yang sangat penting dan strategis dalam pembentukan rasa nasionalisme dan pembentukan karakter (Character building) bagi mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu bidang kajian dalam konteks pendidikan nasional yang memiliki peran strategis bagi pembentukan karakter bangsa di tengah heterogenitas masyarakat Indonesia. Realitas pluralitas dan heterogenitas tersebut tergambar dalam prinsip Bhineka Tunggal Ika (Desmon, 2018). Atas hal tersebut artikel ini bertujuan untuk melihat bagaimana perkembangan pendidikan kewarganegaraan pada era revolusi 4.0 dan bagaimana tantangan kedepan terkait pendidikan kewarganegaraan pada era revolusi 4.0 di Indonesia.

Pendidikan Kewarganegaraan dengan adanya Pendidikan karakter di era digital memiliki berbagai tantangan dan peluang. Riset membuktikan bahwa era digital memberi peluang positif pada implementasi pendidikan karakter. Tantangan kita adalah bagaimana mengajari siswa untuk menavigasi etika di era digital. Beberapa tantangan yang harus dihadapi dalam pendidikan karakter di era digital mencakup keseimbangan, keselamatan dan keamanan, perundungan siber, *sexting*, hak cipta dan plagiarism. Para pembuat kebijakan pendidikan perlu berperan aktif dalam pengembangan berkelanjutan pembelajaran karakter secara digital untuk memastikan penerapan pembelajaran digital yang efektif.

## Cara Penelitian

Secara singkat desain penelitian yang dilakukan dapat dijelaskan melalui gambar di bawah ini.



Gambar 1. Desain Penelitian

## METODE PENELITIAN

Menurut Hidayat dan Sedarmayanti (2002: 25) metodologi penelitian adalah pembahasan mengenai konsep teoritik berbagai metode, kelebihan dan kekurangan yang dalam karya ilmiah dilanjutkan dengan pemilihan metode yang digunakan. Pengertian metodologi adalah “Pengkajian terhadap langkah-langkah dalam menggunakan sebuah metode”.

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Menurut Karima Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah ada. Dokumen bisa berupa tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan, sedangkan dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah, atau artikel, jurnal dan sebagainya. Dokumen-dokumen merupakan sumber utama dalam penelitian ini, dokumen-dokumen tersebut dijadikan bahan utama dalam menganalisis tema yang diteliti.

Saya melakukan metode ini karena saya tidak melakukan penelitian secara langsung. Dikarenakan adanya suatu masalah yang tidak bisa dihindari. Maka dari itu saya melakukan penelitian dengan menggunakan metode pengumpulan data. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan mengumpulkan informasi yang ada di internet, seperti jurnal, artikel, dan makalah.

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, PKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan warga Negara serta pendidikan pendahulu bela Negara agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa

dan Negara.

Dari pengertian dan ciri-ciri PKn diartikan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan membentuk karakteristik warga Negara dalam hal, terutama membangun bangsa dan Negara dengan mengandalkan pengetahuan dan kemampuan dasar dari mata pelajaran PKn dengan materi pokoknya demokrasi politik atau peran warga Negara dalam aspek kehidupan. PKn menjadi salah satu mata pelajaran yang diwajibkan untuk dimuat dalam kurikulum sekolah. hal ini dilihat dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 yang antara lain mewajibkan isi kurikulum memuat pendidikan kewarganegaraan yang pada prinsipnya bertujuan membentuk good citizenship dan menyiapkan warga Negara untuk masa depan.

Hakikatnya pendidikan kewarganegaraan adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga Negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksana hak dan kewajiban dalam bela Negara, demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan Negara. Tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah mewujudkan warga Negara sadar bela Negara berlandaskan pemahaman politik kebangsaan, dan kepekaan mengembangkan jati diri dan moral bangsa dalam perikehidupan bangsa (Komaruddin H dan Azyumardi Azra, 2008:5).

Menurut Nu'man Soemantri (2001: 54) pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang berintikan demokrasi politik, yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, positif influence pendidikan sekolah, masyarakat, orang tua, yang kesemuanya itu diproses untuk melatih pelajar-pelajar berfikir kritis, analitis, dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Pada pasal 39 UU No. 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa PKn merupakan usaha untuk mebekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga Negara dengan Negara serta pendidikan pendahulu bela Negara agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara. Hal senada di kemukakan oleh Nu'man Soemantri (2001: 299) antara lain sebagai berikut :

“Mata pelajaran PKn adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berfikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.”

Mata pelajaran PKn sebagaimana tercantum dalam susunan kurikulum PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi).

Pendidikan kewarganegaraan memiliki peranan penting sebagai tempat untuk mengembangkan kemampuan, watak, dan karakter warga negara yang demokratis. Untuk itu PKn dituntut dapat mengembangkan kelas sebagai laboratorium demokrasi yang menanamkan dan mensosialisasikan nilai-nilai demokrasi kepada peserta didik. Dengan demikian mata pelajaran PKn merupakan proses yang meliputi semua pengaruh positif yang dimaksudkan untuk membentuk pandangan seorang warga negara dalam peranannya di dalam masyarakat (Cholisin, 2000: 17).

Dunia kini mendekati atau telah memasuki era revolusi industri ke-empat (Industri 4.0) dimana internet dan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Dilihat sekarang sangat banyak sekali anak-anak yang kecanduan menggunakan alat teknologi seperti, gawai. Disamping menggunakannya sebagai alat untuk belajar di masa pandemi, mereka menggunakan gawai untuk bermain game dan melihat sosial media. Maka dari itu peran pendidik saat ini sangat berperan penting dalam pendidikan karakter.

Kata “Generasi” di dalam kamus besar Bahasa Indonesia berarti sekelompok orang yang kira-kira mempunyai waktu hidup yang sama. Menurut Notosusanto, pengertian generasi yaitu suatu kelompok inti yang menjadi panutan masyarakat pada zamannya yang dalam suatu situasi sosial dianggap sebagai pimpinan atau paling tidak penggaris pola zamannya (pattern setter). Sedangkan kata emas diartikan sebagai logam mulia berwarna kuning yang dapat dibentuk dan sesuatu yang tinggi mutunya/berharga dan bernilai.

Pengertian dari dua kata diatas dapat disimpulkan bahwa generasi emas adalah kelompok orang-orang yang hidup pada satu masa yang sama dengan mutu atau kualitas diri yang tinggi sehingga menjadi panutan bagi masyarakat dalam membangun bangsa dan Negara. Menurut Mugngin Eddy Wibowo, pengertian generasi emas Indonesia adalah merupakan generasi penerus bangsa yang pada periode tersebut sangat produktif sangat berharga dan sangat bernilai sehingga perlu dikelola dan dimanfaatkan dengan baik agar berkualitas menjadi insan yang berkarakter, insan yang cerdas, dan insan yang kompetitif.

Berkarakter yang dimaksud adalah insan yang memiliki sikap, pola pikir, dan tingkah laku yang harus dimiliki setiap generasi muda dalam mengambil keputusan dan tingkah laku, karena karakter merupakan bagian integral yang harus dibangun agar generasi muda menjadi penerus bangsa yang akan menentukan masa depan harus memiliki sikap dan pola pikir. Menurut Eddy Wibowo, generasi emas adalah generasi yang memandang masa depan diri dan bangsanya, merupakan hal yang pertama dan utama. Generasi emas adalah generasi yang mampu membawa pada perbaikan kehidupan bangsa menjadi bangsa yang bermartabat, harmonis, dan berkualitas serta generasi yang memiliki usia produktif dalam jumlah yang lebih besar.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Dengan situasi dan kondisi yang sedang kita hadapi saat ini, akhirnya proses pembelajaran yang solutif yaitu dengan menerapkan pembelajaran daring. Hal ini berdasarkan kebijakan yang dikeluarkan sesuai Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Hal di atas menjadi isu teraktual yang membutuhkan analisis yang mendalam terutama dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Tentunya materi dan bahasan pada pelajaran PKn menjadi tantangan tersendiri untuk dikembangkan lebih lanjut dengan memanfaatkan teknologi digital saat ini. Pada akhirnya proses pembelajaran yang akan menentukan kualitas atau output hasil pembelajaran yang ditargetkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. (Juwandi, 2020: 256).

Tantangan dalam dunia pendidikan sampai saat ini sangat dinamis terutama dalam dunia pendidikan di Indonesia. Era reformasi ini banyak sekali permasalahan melalui gejolak yang timbul mengenai perubahan demokrasi. Terutama di saat sekarang kecenderungan universal permasalahan PKn banyak sekali bersinggungan dengan perubahan masyarakat yang mengglobal yang berlangsung sangat cepat. Sebagai kondisi yang dihadapi pada situasi pandemic saat ini. Keterampilan teknis peserta didik dan secara langsung di sini

melibatkan para guru (pendidik Mapel PKn di sekolah) menyangkut kompetensi instrumental/teknologi ketika mengakses internet.

Aksesibilitas internet dan memanfaatkan teknologi digital menjadi syarat kunci keberhasilan pembelajaran daring. Ini adalah kondisi mendasar untuk berhasil menggunakan internet untuk kompleksitas kewarganegaraan digital. Ada banyak bukti yang mendukung gagasan bahwa keterampilan teknis berfungsi sebagai prasyarat dan aspek fundamental untuk proses keterlibatan dalam komunitas. E-Learning dalam hal ini adalah institusi penyelenggaraan proses pembelajaran khususnya mata Pelajaran PKn di persekolahan.

Perkembangan informasi saat ini sangat telah banyak mempengaruhi pola-pola hubungan sosial dan aktivitas kehidupan masyarakat pada berbagai aspek. Tidak terkecuali dunia pendidikan. Menurut Purbo, pergeseran paradigma pendidikan secara drastic terjadi karena cepatnya perkembangan arus informasi, akibat adanya efisiensi teknologi yang memungkinkan mudahnya batas-batas dimensi ruang kehidupan social manusia. Pergeseran paradigma pendidikan pendidikan tersebut bermuara pada tuntutan perubahan pembelajaran, dari yang bersifat konvensional ke arah pembelajaran berbasis multimedia yang bersumber dari internet. Penerapan E-learning merupakan suatu kebutuhan dan realitas konkrit yang harus diterima sebagai bagian penting dan sumber belajar.

Sebenarnya yang menjadi masalah inti di dalam dunia pendidikan, yang dapat ditemukan sebagai kekurangan adalah proses belajar mengajar konvensional yang mengandalkan tatap muka antara guru dan siswa, dosen dengan mahasiswa, pelatih dengan peserta pelatihan, namun ini adalah target yang mudah dan paling mudah menjadi target yang menginginkan peningkatan kualitas di dunia pendidikan.

Era globalisasi didorong oleh kebangkitan era digital. Era digital tidak hanya ditandai dengan globalisasi di segala bidang tapi nampaknya juga telah membawa kita pada akibat-akibat secara global. Degradasi lingkungan dan kerusakan alam yang dialami oleh manusia tidak terbatas teritori (Nagra, 2010). Gagasan pembentukan ecological citizenship (kewarganegaraan ekologis) sangat penting untuk mengembalikan tanggung-jawab warga negara terhadap ekologinya. Kewarganegaraan ekologis hakikatnya juga meliputi pemahaman tentang isu-isu ekologi, hak-hak, tanggung jawab warga negara dalam isu lingkungan hidup.

Tidak hanya itu, kewarganegaraan ekologis juga mencakup upaya untuk mengatasi masalah lingkungan sekaligus untuk mempromosikan interaksi manusia yang positif dan berkelanjutan dengan lingkungan sekitar (Clarke dan Agyeman, 2011:1775; Latta, 2007:18). Jika dikaitkan dengan konteks warga negara di era digital, dimana media sosial menjadi media untuk membuat perubahan dan pemberdayaan masyarakat (Lupto, 2013), maka peluang membangun kewarganegaraan ekologis akan semakin terbuka. (Jannah, R., 2018).

Era disrupsi atau disruption era sebenarnya di negara-negara maju bukanlah hal yang baru, tetapi untuk negara-negara yang berkembang masih menjadi isu yang aktual. Era ini memberikan tantangan bagi individu untuk selalu membangun diri untuk menggunakan kompetensi agar mampu bersain pada masa ini. Prasetyo & trisyanti (2018), menyebutkan bahwa revolusi industri dimulai dari :

- 1) Revolusi industri 1.0 terjadi pada abad ke 18 melalui penemuan mesin uap, sehingga memungkinkan barang dapat di produksi secara masal.
- 2) Revolusi industri 2.0 terjadi pada abad ke 19-20 melalui penggunaan listrik yang membuat biaya produksi menjadi murah.
- 3) Revolusi industri 3.0 terjadi pada sekitar tahun 1970an melalui penggunaan komputerisasi, dan

- 4) Revolusi industri 4.0 sendiri terjadi pada sekitar tahun 2010an melalui rekayasa intelegensia dan internet of thing sebagai tulang punggung pergerakan dan konektivitas manusia dan mesin.

Hal tersebut menunjukkan bahwa perkembangan saat ini kita berada di era 4.0 yang mana mau tidak mau perkembangan manusia harus mampu mengembangkan teknologi yang ada.

Adanya era disrupsi ini menjadi tantangan dalam pengembangan pembelajaran di dunia pendidikan. Kita harus menyadari bahwa banyak hal yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk dapat mengikuti arus sesuai dengan era yang berkembang saat ini. Untuk itu dibutuhkan upaya dalam membangun kompetensi sebagai langkah nyata dalam mengikuti era tersebut. Menurut Aoun (2017), gerakan literasi sangat dibutuhkan dan terfokus pada tiga literasi utama yaitu:

- 1) Literasi digital.
- 2) Literasi teknologi.
- 3) Literasi manusia.

Tiga keterampilan ini diprediksi menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan di masa depan atau di era industry 4.0. literasi digital diarahkan pada tujuan peningkatan kemampuan membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi di dunia digital (big data), literasi teknologi bertujuan untuk memberikan pemahaman pada acara kerja mesin dan aplikasi teknologi, dan literasi manusia diarahkan pada peningkatan kemampuan berkomunikasi dan penguasaan ilmu desain (Aoun, 2017). Ketiga gerakan literasi tersebut diselaraskan dengan arah strategi yang dikembangkan pemerintah dalam menghadapi era disrupsi/revolusi 4.0. Jika dalam bidang pendidikan adalah merombak kurikulum pendidikan dengan lebih menekankan pada *Science, Technology, engineering, the Arts*, dan Mathematics (STEAM).

Setidaknya hal tersebut menjadi dasar yang jelas bagi pengembang pendidikan di beberapa jenjang. Untuk itu bisa kita lihat apakah kurikulum yang berlaku saat ini telah mengarah kepada strategi tersebut atau justru malah menjauh. Secara nyata dapat kita





lihat beberapa upaya terkait dengan hal tersebut sudah mulai dilakukan, sebagai contoh di perguruan tinggi, sudah mengarahkan riset-riset yang dilakukan hasilnya atau iuran produknya harus sampai ke hilir, sehingga akan secara nyata dirasakan oleh masyarakat ataupun pihak yang berkepentingan.

Selain itu, hasil tugas akhir mahasiswa yang mengarah pada proyek-proyek yang bersifat produk. Banyak produk yang dihasilkan oleh mahasiswa melalui tugas akhirnya, seperti di bidang pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi. Tantangan yang muncul adalah bagaimanakah proses berikutnya dalam mengawal produk-produk tersebut bisa bermanfaat lebih lanjut.

Saat ini, teknologi di dunia pendidikan sangat dibutuhkan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1:1).

Penggunaan teknologi sudah bukan hal yang asing lagi di dalam era globalisasi. Termasuk di dunia pendidikan, sebagai tempat lahirnya teknologi, sudah sewajarnya bila pendidikan juga memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran. Dari sini, muncul lah istilah teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan adalah metode bersistem untuk merencanakan, menggunakan, dan menilai seluruh kegiatan pengajaran dan pembelajaran dengan memperhatikan, baik sumber teknis maupun manusia dan interaksi antara keduanya, sehingga mendapatkan bentuk pendidikan yang lebih efektif (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Selwyn (2011) mengatakan teknologi digital dapat membantu guru untuk memproduksi bahan-bahan pelajaran dan memungkinkan mereka untuk menghabiskan waktu dengan peserta didik. dengan menggunakan teknologi digital, peserta didik banyak mendapatkan kemudahan-kemudahan dalam belajar. tersedianya e-book merupakan salahsah satu salah satu kemudahan tersebut.

## **KESIMPULAN**

Era reformasi ini banyak sekali permasalahan melalui gejala yang timbul mengenai perubahan demokrasi. Terutama di saat sekarang kecenderungan universal

permasalahan PKN banyak sekali bersinggungan dengan perubahan masyarakat yang mengglobal yang berlangsung sangat cepat. Sebagai kondisi yang dihadapkan pada situasi pandemic saat ini. Ada banyak bukti yang mendukung gagasan bahwa keterampilan teknis berfungsi sebagai prasyarat dan aspek fundamental untuk proses keterlibatan dalam komunitas.

Menurut Purbo, pergeseran paradigma pendidikan secara drastic terjadi karena cepatnya perkembangan arus informasi, akibat adanya efisiensi teknologi yang memungkinkan memudarnya batas-batas dimensi ruang kehidupan sosial manusia. Pergeseran paradigma pendidikan tersebut bermuara pada tuntutan perubahan pembelajaran, dari yang bersifat konvensional ke arah pembelajaran berbasis multimedia yang bersumber dari internet. Penerapan E-Learning merupakan suatu kebutuhan dan realitas konkrit yang harus diterima sebagai bagian penting dan sumber belajar.

## REFERENSI

- Juwandi, R. (2020). *Penguatan Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis Pembelajaran Daring Di Era Digital 4.0*. Diakses dari: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/9972/6481>.
- Lestari, S. (2018). *Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi*. Diakses dari: <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/download/459/319>.
- Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan*. (n.d.). Diakses dari: <https://eprints.uny.ac.id/23974/3/BAB%20II.pdf>.
- S, L. A. (2020). *Tantangan Pendidikan Kewarganegaraan Pada Revolusi 4.0*. Padang: <http://jurnal.ensiklopediaku.org/ojs-2.4.8-/index.php/sosial/article/view/647/582>.
- SAKMAN, & BAKHTIAR. (2019). *Pendidikan Kewarganegaraan Dan Degradasi Moral Di Era Globalisasi*. Diakses dari: <https://ojs.unm.ac.id/supremasi/article/view/13301/7751>.
- Widodo, S. T. (n.d.). *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Perguruan Tinggi Dan Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Tantangan Era Disrupsi*. Diakses dari: <https://ppkn.fkip.uns.ac.id/wp-content/uploads/2019/08/Susilo-Tri-Widodo.-Universitas-Negeri-Semarang.pdf>.
- Efendi. (2020). *4 Contoh Metode Penelitian Karya Ilmiah*. Diakses dari : <https://makalah.id/4-contoh-metode-penelitian-karya-ilmiah/>.
- Karima, M. K. (n.d.). *Peran Pendidikan Dalam Mewujudkan Generasi Emas*

*Indonesia Yang Bermartabat. Diakses  
dari:*

*<http://garuda.ristekbrin.go.id/documents?page=2&q=generasi%204.0%20dan%20peran%20pendidik&select=title>.*

*bune, b. (n.d.). Jenis Metode Penelitian yang Umum Digunakan dalam Penyusunan Karya Ilmiah, Lengkap dengan Pembahasan Perbedaan Jenis Metode Penelitian. Diakses dari : <https://www.bunehaba.com/jenis-metode-penelitian/>.*

*Dawaty, S. (2020). Metodologi Penelitian. Diakses dari : <https://raharja.ac.id/2020/10/25/metodologi-penelitian/>.*