

**PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN MENYENANGKAN DI PRODI PENDIDIKAN  
PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN MELALUI *LMS E-LEARNING*  
DI ERA INDUSTRI 4.0**

**Anif Istianah**

**Staf Pengajar pada Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan FKIP Undana**

**e-mail: [anifistianah@gmail.com](mailto:anifistianah@gmail.com)**

**Abstrak**

Tuntutan pembelajaran era milenial adalah mengoptimalkan pemanfaatan teknologi. Revolusi industri 4.0 dan abad 21 sangat mempengaruhi aspek kehidupan baik pendidikan, sosial, politik, budaya, dan ekonomi. Dibiidang pendidikan, teknologi dimanfaatkan beragam baik pra-pembelajaran, proses pembelajaran maupun pasca pembelajaran berlangsung. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan pembelajaran interaktif dan menyenangkan di Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui *LMS E-Learning* di era Industri 4.0. Metode dan pendekatan penelitian yang digunakan adalah *library research* (penelitian kepustakaan). Pengumpulan data menggunakan dokumentasi, yakni dari buku, makalah, artikel, jurnal dan sebagainya yang relevan. Analisis data menggunakan content analysis, guna mendapatkan invensi yang kredibel dan dapat digunakan atau diteliti ulang berdasarkan konteksnya. Untuk menjaga ketepatan hal yang dikaji dan guna mencegah kesalahan informasi yang diungkap dalam analisis data, maka dilakukan pengecekan antar pustaka dari referensi-referensi yang digunakan. Selain itu membaca ulang pustaka-pustaka yang digunakan juga sangat penting serta memperhatikan komentar teman sejawat. Hasil pengkajian menunjukkan bahwa peran teknologi dalam pembelajaran di Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sangat membantu proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dalam proses perkuliahan. Pembelajaran Interaktif dan menyenangkan prodi Pendidikan Pancaila dan Kewarganegaraan melalui *LMS E-learning* di Era Revolusi Industri 4.0 membantu pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, interaktif, dan menyenangkan dengan adanya kegiatan-kegiatan yang berbasis teknologi digital. Penggunaan *E-Learning* dalam pembelajaran di Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mampu mengoptimalkan pemahaman mahasiswa akan konsepsi abstrak objek kajian pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, penguasaan teknologi informasi dan komunikasi melalui penugasan melalui platform *LMS E-learning* yang bervariasi dan fleksibilitas waktu mahasiswa dalam mengakses materi pembelajaran.

**Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, Menyenangkan, *E-lerning***

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran abad 21 ialah pembelajaran yang memanfaatkan Teknologi. Pemanfaatan teknologi digunakan secara beragam, baik pada pra-pembelajaran, proses pembelajaran maupun pasca pembelajaran berlangsung. Revolusi industri sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk diantaranya pendidikan. Pendidikan di era milenial tidak hanya dituntut untuk meningkatkan aspek kualitas, akan tetapi juga kuantitas. Pendidikan harus diimbangi dengan karakter dan literasi sehingga menjadikan peserta didik bijaksana dalam menggunakan mesin untuk kemaslahatan masyarakat, dengan tujuan menyeimbangkan antara kualitas dan kuantitas pendidikan.

Pendidikan berbasis budaya menjadi sebuah gerakan penyadaran masyarakat untuk terus belajar sepanjang hayat dalam mengatasi segala tantangan kehidupan yang berubah-ubah dan semakin berat. Totalitas dari karakter bangsa yang kuat dan unggul, pada kelanjutannya bisa meningkatkan kemandirian dan daya saing bangsa. Oleh karena demikian peran lembaga pendidikan baik sekolah-sekolah maupun Perguruan Tinggi sangat menentukan bagaimana masa depan bangsa ini.

Lembaga- lembaga ini sebagai wadah yang akan membentuk anak bangsa, dibangun dari teori-teori dan praktik lapangan secara akademik yang dipersiapkan secara langsung untuk berada di lapangan atau dunia sosial. Kemampuan perkembangan jiwa dan akal pikiran inilah yang menghantarkan perlunya pembelajaran serta belajar dan mengajar. Proses pembelajaran pun dituntut agar tujuan ketercapaiannya terlaksana, sehingga perlu metode, teknik, dan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai hasil yang baik dan diinginkan.

Pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang digunakan dosen pada saat menyajikan bahan pelajaran di mana dosen pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif. Dengan kata lain interaksi antara dosen dengan mahasiswa, mahasiswa dengan mahasiswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Media dapat dijadikan salah satu media alternatif bagi siswa untuk pembelajaran mandiri dan pendidik dalam menyampaikan materi. Pada proses seorang dosen mengajar, dosen harus mampu mengajak siswa untuk mendengarkan apa yang disampaikan dosen, dan menyajikan media yang dapat dilihat dan mudah dicerna oleh mahasiswa, serta memberi kesempatan pada mahasiswa untuk menulis dan mengajukan pertanyaan, tanggapan, dan pernyataan sehingga terjadi dialog kreatif timbal balik terjadinya dialog yang menunjukkan proses belajar mengajar interaktif.

Peran dosen mempunyai hubungan erat dengan cara mengaktifkan mahasiswa dalam belajar, terutama dalam proses pengembangan keterampilan. Keterampilan berpikir, keterampilan sosial dan keterampilan praktis dapat dikembangkan dalam situasi pembelajaran yang intraktif antara dosen dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan mahasiswa. Terdapat beberapa keterampilan yang wajib dimiliki mahasiswa, diantaranya keterampilan berpikir, keterampilan sosial dan keterampilan praktis.

Ketiga keterampilan tersebutlah yang dikembangkan dalam situasi pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran selalu ditekankan pada proses belajar untuk mencapai hasil belajar yang maksimal sesuai target. Hal paling utama adalah menyusun strategi, media dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Dosen hendaknya memahami ragam perbedaan yang muncul dalam intelektual setiap mahasiswa, terutama dalam mengelompokkan mahasiswa dalam kategori tertentu di kelas. Mahasiswa yang dirasa memiliki tingkat kecerdasan kurang sebaiknya tidak dikelompokkan dengan mahasiswa yang tingkat kecerdasannya tinggi.

Mahasiswa harus dikategorikan dengan mahasiswa yang setingkat kecerdas dengannya. Sehingga relevansi nuansa pembelajaran dan tingkat kesulitan dan cara penyajian materi dapat disesuaikan dengan tingkat kecerdasan mahasiswa.

Dosen dalam proses pembelajaran yang interaktif dapat mengembangkan teknik bertanya efektif atau melakukan dialog kreatif dengan mengajukan pertanyaan kepada mahasiswa. Pertanyaan yang ditujukan bersifat dapat mengungkapkan aspek tujuan pembelajaran, atau pertanyaan memiliki sifat inkuiri. Kemampuan mahasiswa dikembangkan kearah cara berfikir kreatif dalam menghadapi sesuatu atau masalah. Terdapat beberapa komponen yang wajib dikuasai oleh dosen pada saat menyampaikan pertanyaan kepada mahasiswa, yaitu pertanyaan yang diajukan harus mudah dimengerti atau dipahami oleh mahasiswa yang mendengarkan, memberi acuan pada mahasiswa, dapat memusatkan perhatian mahasiswa, pemindahan giliran atau penyebaran pada mahasiswa, pemberian atau pembagian waktu berpikir pada mahasiswa serta cara dosen memberikan tuntutan. Jenis pertanyaan untuk mengembangkan model dialog kreatif ada enam jenis yaitu; pertanyaan mengingat, mendeskripsikan, menjelaskan, sintesis, menilai dan pertanyaan terbuka. Untuk meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran, dosen hendaknya mengajukan pertanyaan dengan memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mendiskusikan jawaban dan menjadi dinding pemantul atas jawaban mahasiswa.

Sejarah revolusi industri dimulai dari industri 1.0, 2.0, 3.0, hingga industri 4.0. Fase industri adalah *real change* dari perubahan yang terjadi. Industri 1.0 ditandai dengan mulai berkembangnya mekanisasi produksi untuk menunjang efektifitas dan efisiensi segala aktivitas manusia, industri 2.0 dicirikan oleh produksi massal dan standarisasi mutu, industri 3.0 ditandai dengan penyesuaian massal

dan fleksibilitas manufaktur berbasis otomasi dan robot. Industri 4.0 selanjutnya hadir menggantikan industri 3.0 yang ditandai dengan *cyber* fisik dan kolaborasi manufaktur. Istilah industri 4.0 berasal dari sebuah proyek yang diprakarsai oleh pemerintah Jerman untuk mempromosikan komputerisasi manufaktur.

Era Industri 4.0 mendapat respon cepat di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Pemerintah Indonesia mengimbau kepada bangsa Indonesia untuk melakukan literasi teknologi dalam semua aspek, terutama pada aspek pendidikan. Pendidikan tinggi adalah kekuatan pendorong gerbang untuk perubahan. Salah satu upaya yang dilakukan oleh universitas untuk mempersiapkan revolusi industri keempat dapat dilakukan dengan memperkuat karakter, sehingga ilmu tidak bebas nilai dan tidak ada pernyataan bahwa manusia sebagai robot tanpa nurani.

Pembentukan karakter tidak hanya dilakukan dalam pendidikan formal (institusi pendidikan), tetapi pendidikan non-formal (orang tua, teman, dan organisasi) juga memberikan dampak besar bagi mahasiswa. Dalam menghadapi era Industry 4.0, pembangunan karakter dari orang tua, lembaga pendidikan dan pemerintah sangat dibutuhkan. teman, dan organisasi) juga memberi dampak besar bagi siswa. Dalam menghadapi era Industry 4.0, pembangunan karakter dari orang tua, lembaga pendidikan dan pemerintah sangat dibutuhkan. teman, dan organisasi) juga memberi dampak besar bagi mahasiswa. Di dalam menghadapi era Industry 4.0, pembangunan karakter dari orang tua, lembaga pendidikan dan pemerintah sangat dibutuhkan.

Belakangan semangat belajar mahasiswa banyak dipengaruhi oleh penggunaan alat-alat teknologi. Banyak contoh pengaruh kuat teknologi terhadap minat belajar mahasiswa. Komunitas pembelajaran mobile sekarang dihadapkan pada tantangan skala yang lebih luas, daya tahan, kesetaraan, penanaman dan pencampuran di samping tantangan awal dan lebih spesifik dari pedagogi dan teknologi, tetapi perkembangan ini terjadi dalam konteks masyarakat di mana perangkat, sistem, dan teknologi seluler memiliki dampak yang jauh lebih luas daripada sekadar pembelajaran seluler seperti yang saat ini dipahami. Makalah ini melihat definisi dan evolusi pembelajaran mobile sebagai titik awal untuk diskusi tentang dampak yang lebih luas ini.

Banyak yang mendefinisikan *LMS* sebagai *e-learning* melalui perangkat komputasi mobile. Umumnya, perangkat mobile berupa telepon seluler digital dan PDA. Namun, lebih umum lagi dapat dianggap sebagai perangkat apapun yang ukurannya cukup kecil, dapat beroperasi dan bekerja sendiri dan dapat kita bawa setiap waktu ke manapun dalam keseharian, serta yang bisa digunakan untuk beberapa jenis dan model pembelajaran. Perangkat dengan ukuran kecil ini dapat dilihat juga sebagai alat yang dapat digunakan untuk mengakses konten. Alat tersebut biasanya dapat disimpan secara lokal pada *device* juga dapat dijangkau melalui interkoneksi yang ada.

Perangkat ini bianya dapat menjadi alat yang digunakan untuk berinteraksi dengan sesama, baik melalui suara, pesan tertulis, gambar (gambar diam dan gambar bergerak), dan video. Dengan kata lain alat yang digunakan untuk berinteraksi melalui audio, dan audio visual.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pembelajaran interaktif dan menyenangkan di Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui *LMS e-learning* di era industri 4.0 Tujuannya pembelajaran interaktif, menyenangkan serta menarik.

## **METODE PENELITIAN**

Metode Penelitian yang digunakan Penelitian ini menggunakan pendekatan *library research* (penelitian kepustakaan), yakni dengan mengkaji, menggali dan menganalisis sumber-sumber kepustakaan terkait untuk memperoleh data penelitian. Riset pustaka sekaligus memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitian. Tegasnya riset pustaka membatasi kegiatannya hanya pada bahan-bahan koleksi perpustakaan saja tanpa memerlukan riset lapangan. Studi kepustakaan juga dapat mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti. Sedangkan menurut ahli lain studi kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti.

Dengan demikian, dalam penelitian ini penelitian kepustakaan digunakan untuk menggali, mengkaji, dan menganalisis berbagai referensi yang relevan untuk dijadikan landasan teori dan literatur ilmiah berkaitan dengan konteks yang diteliti. Bertepatan dengan penelitian ini referensi yang digunakan adalah berupa buku- buku dan jurnal-jurnal hasil publikasi ilmiah yang berkaitan dengan

Pembelajaran Interaktif dan Menyenangkan di Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui LMS E- Learning di Era Industri 4.0.

Sumber data yang menjadi bahan dalam penelitian ini adalah buku, jurnal, dan bahan kajian terkait lainnya yang bersumber dari internet. Sumber-sumber yang digunakan adalah sumber yang relevan.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi. 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. Instrument penelitian yang digunakan berupa daftar check-list klasifikasi bahan yang digunakan dalam penelitian, catatan penelitian, dan skema penulisan. Instrument ini juga digunakan untuk pemetaan langkah-langkah dan alur penelitian.

Prosedur penelitian pada makalah ini ialah *Library Research*, digunakan untuk menyusun konsep *Expressive Writing* yang digunakan sebagai pijakan mengembangkan langkah- langkah praktis sebagai alternative pendekatan konseling. Langkah-langkah penelitian kepustakaan Kuhlthau yang digunakan adalah sebagai berikut: 1. pemilihan topik; 2. eksplorasi informasi; 3. menentukan fokus penelitian; 4. pengumpulan sumber data; 5. persiapan penyajian data; 6. penyusunan laporan.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *content analysis*. analisis ini digunakan untuk mendapatkan infensi yang valid dan dapat diteliti ulang berdasarkan konetksnya. Penulis melakukan triangulasi referensi-referensi tersebut. Analisis dilakukan dengan dalam proses memilih, membandingkan, menggabungkan dan memilah berbagai pengertian hingga ditemukan yang relavan. Dengan demikian, analisis data dilakukan berdasarkan referensi bacaan penulis yang relevan dengan tema yang dibahas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Menjawab tujuan makalah ini ialah untuk menganalisis dan mendeskripsikan pembelajaran interaktif dan menyenangkan di Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui LMS *e- Learning* di era Industri 4.0. maka tulisan ini berfokus membahas

#### **1. Peran Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewaraganegaraan**

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan ilmu multidisipliner yang memuat materi hukum, politik, sosial, dan pendidikan. Objek kajian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan secara umum adalah bagaimana menjadi warga Negara yang baik dan cerdas berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar.

Kajian dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan nilai, moral, dan tingkah laku dalam masyarakat, serta aturan-aturan baik yang formal maupun non formal yang menjadi pegangan warga Negara sejak dahulu hingga sekarang. Hal tersebut mengalir dan dikaji dari struktur ide-ide dan nilai-nilai yang bersifat abstrak. Dengan ini ketika belajar tentang PKn, maka yang bersangkutan sedang mengkaji nilai, moral dan tingkah laku masyarakat yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Abstraknya objek kajian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan membuat minat dan pemahaman konsep Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sulit untuk dipahami oleh mahasiswa. Pembelajaran kontekstual dapat dihadirkan dalam suasana pembelajaran di kelas sehingga konsep yang abstrak dapat dicerna menjadi konsep pembelajaran yang langsung berhubungan dengan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, hal ini dapat dilakukan dengan bantuan teknologi digital, mahasiswa tidak hanya bertaraf pada pemikiran namun dapat langsung menyaksikan dan merasakan situasi materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang dihadirkan teknologi digital seperti pemanfaatan teknologi video, tayangan maupun kajian kajian ahli dalam jurnal nasional maupun internasional yang mudah didapatkan pada aplikasi pencarian seperti *google* sehingga kompetensi yang didapatkan mahasiswa tidak tertinggal atau terbawah arus revolusi indsutri 4.0 saat ini maupun *society* 5.0.

#### **2. Pembelajaran Interaktif dan Menyenangkan Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Era Revolusi Industri 4.0**

Pada era revolusi industry 4.0 dan sejalan dengan perkembangan abad 21, pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan merupakan kebutuhan milinelal dalam mengembangkan peluang

dan kreatifitasnya di kampus. Pembelajaran berbasis teknologi digital merupakan ciri khas pembelajaran abad 21.

Komunikasi yang berjalan dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan konsep aktif. Hal tersebut dapat dilihat dari interaksi antara mahasiswa dengan mahasiswa, dosen dan mahasiswa atau antara mahasiswa dan dosen. Motivasi mahasiswa dipengaruhi oleh taraf kesulitan materi, cara dosen menstansi transfer pengetahuan dalam pembelajaran, dan komunikasi antar mahasiswa dengan mahasiswa. Mahasiswa pun memiliki karakter yang beragam. Untuk memotivasi mahasiswa, dosen perlu memilih strategi pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi mahasiswa di era sekarang adalah pembelajaran berbasis teknologi atau *technology based learning*.

Penerapan pembelajaran yang sejalan revolusi industri 4.0 ini mengisyaratkan dosen dan mahasiswa dituntut untuk terus kreatif, inovatif dan lebih adaptif dengan pengetahuan baru berbasis teknologi digital yang kini mewarnai nalar dan imajinasi dunia pendidikan seperti; *Internet of Things (IoT)*, *Big Data*, *Augmented Reality*, *Cyber Security*, *Artificial Intelligence*, *Addictive Manufacturing*, *Simulation*, *System Integration*, dan *Cloud Computing*. Istilah-istilah tersebut menawarkan realitas maya berbasis teknologi informasi yang canggih yang belum pernah dicapai sebelumnya oleh peradaban umat manusia sebagaimana dijelaskan Olla (2019).

Pembelajaran di prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menerapkan teknologi digital dalam berbagai kegiatan pembelajaran seperti, penerapan materi pembelajaran yang berbasis digital yang dapat diakses dari mana saja dan kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu yang dijalankan pada *e-learning*. Mahasiswa diberikan kegiatan-kegiatan interaktif dengan mendatangkan pembicara tamu yang dihubungkan dengan teknologi digital yang dimiliki meskipun berbeda tempat menggunakan aplikasi-aplikasi temuan revolusi industri 4.0 seperti zoom, google meet dan aplikasi sejenis lainnya.

### **3. Penggunaan E-Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan**

Pembelajaran abad 21 sejalan dengan revolusi industri 4.0 tidaklah berfokus pada hasil dari pembelajaran di kelas saja namun menelaah dari masukan, proses hingga output bahkan outcome itu sendiri dari seorang mahasiswa. Pembelajaran dianggap berhasil jika hal yang dipejari mampu diimplementasikan dalam realita kehidupan dengan menerapkan pendekatan teknologi informasi dengan kata lain mahasiswa mampu mengkomunikasikan materi dalam tataran konsep dengan penguasaan teknologi digital sehingga produk pembelajaran dapat langsung dirasakan.

Pada era teknologi informasi seperti saat ini yang ditandai dengan tersedianya informasi yang semakin banyak dan bervariasi dan tersedia dalam berbagai bentuk dan dalam waktu yang relatif cepat. Paradigma tenaga pendidik yakni Guru dan Dosen tidaklah menjadi sumber utama dalam pembelajaran namun bergerak kearah paradigma sebagai fasilitator, mediator, serta evaluator yang senantiasa mengarahkan peserta didik maupun mahasiswa akrab dengan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Penerapan nilai-nilai moral dan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dibutuhkan kesiapan mempersiapkan perangkat pembelajaran yang lengkap dan bersifat digital, nilai-nilai moral dan karakter mahasiswa perlu diajarkan dan dikemas secara menarik serta dapat dimunculkan dalam pembelajaran yang berbasis teknologi digital.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian di atas bahwa peranan teknologi informasi dan komunikasi digital sangat menambah daya tarik, interaktif, menyenangkan dan variatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, akibat hal-hal yang ditawarkan dari pembelajaran berbasis teknologi digital.

Pembelajaran berbasis teknologi digital yang berlangsung ialah pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan karena terjadinya hubungan mahasiswa dan dosen yang tidak hanya membahas konsepsi belaka namun lebih dari itu, pembelajaran langsung dari lingkungan sekitar, oleh karena adanya teknologi yang mendekatkan lingkungan sekitar. Hal ini memudahkan mahasiswa mencerna konsepsi abstrak yang merupakan ciri khas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang bersifat multidisipliner meliputi objek kajian hukum, politik, sosial dan pendidikan.

Pembelajaran berbasis teknologi digital lebih menarik bagi mahasiswa karena adanya variasi-variasi dalam kegiatan pembelajaran yang diadakan seperti pembicara tamu yang dihadirkan meskipun secara nyata berjarak sangat jauh dari mahasiswa, materi pembelajaran dapat diakses dari mana saja dan kapan saja pada platform *E-learning*, sehingga proses perkuliahan tidak hanya merupakan nuansa di dalam kelas saja, dosen yang berhalangan secara tatap muka tetap dapat mengadakan perkuliahan secara online dengan tidak meninggalkan mahasiswanya. Assessment / penilaian pada *E-learning* langsung bisa dirasakan *feed back* oleh mahasiswa mengingat keterbukaan informasi yang diadakan oleh platform *E-learning* dengan demikian motivasi mahasiswa dalam pembelajaran di prodi pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan lebih termotivasi secara baik.

Mahasiswa selain dibekali kemampuan akan konsepsi pengetahuan kesarjanaan namun mahasiswa juga dibekali dengan kemampuan mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi yang merupakan tuntutan abad 21 dan revolusi industri 4.0. perkuliahan yang memakai *E-learning* cenderung memberikan penugasan yang selalu bersentuhan dengan penerapan teknologi digital seperti pada perkuliahan praktek pengalaman lapangan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, mahasiswa dituntut menyajikan video laporan pelaksanaan kegiatan mengajar baik secara daring maupun luring, hal ini menuntut kreatifitas, inovasi, kerja keras, disiplin, dan sikap pantang menyerah dalam menyelesaikan penugasan tersebut, seperti peribahasa katakana sekali mendayung dua tiga pulau terlampaui.

Penerapan pembelajaran berbasis digital yang dikemas dalam platform *E-learning* mempunyai manfaat yang langsung dirasakan, namun masih terkendalanya sumber daya manusia yakni mahasiswa dan dosen maupun sumber daya buatan berupa teknologi seperti *computer*, *smartphone*, dan akses internet dalam penerapannya merupakan motivasi dan daya dorong demi terwujudnya pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, menyenangkan senantiasa terus diusahakan agar tercapai pembelajaran digital yang lebih luas lagi jangkauannya.

## **SIMPULAN**

Pembelajaran berbasis digital prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang menggunakan platform LMS *E-learning* meningkatkan kreatifitas, inovasi dan daya mandiri mahasiswa dan dosen serta lebih bervariasi sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan antara dosen dengan mahasiswa, mahasiswa dan mahasiswa. Beberapa hal menarik yang diadakan melalui pembelajaran berbasis digital yang merupakan tuntutan revolusi industri 4.0 dan perkembangan abad 21 yakni variasi kegiatan pembelajaran yang beragam salah satunya mendatangkan pembicara tamu dari tempat yang jauh secara fisik, materi pembelajaran pada platform *E-learning* dapat diakses kapan saja dan dimana saja oleh mahasiswa, penugasan-penugasan *E-learning* selain memperdalam kompetensi kesarjanaan tapi juga meningkatkan kompetensi penguasaan teknologi informasi dan komunikasi abad 21 sejalan dengan tuntutan revolusi industri 4.0.

## **Daftar Rujukan**

- A. A. Firman and I. Asto B, "Pengembangan Media Pembelajaran Mindmap Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Di SMK Negeri 2 Bojonegoro," J. Pendidik. Tek. Elektro, vol. 4, no. 1, 2015.
- A. Mirzaqon T, "Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing," J. BK Unesa, vol. 8, no. 1, 2017.
- A. Suharsimi, "Prosedur Penelitian, Jakarta: PT," Rineka Cipta, p. 201:274, 2013.
- C. Anwar, A. Saregar, U. Hasanah, and W. Widayanti, "The Effectiveness of Islamic Religious Education in the Universities: The Effects on the Students' Characters in the Era of Industry 4.0," Tadris J. Kegur. Dan Ilmu Tarb., vol. 3, no. 1, pp. 77–87, 2018.
- J. Traxler, "Learning in a mobile age," Int. J. Mob. Blended Learn., vol. 1, no. 1, pp. 1–12, 2009.
- K. Krippendorff, Content analysis: An introduction to its methodology. Sage publications, 2018.
- M. Marsono, "Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Budaya di Era Milenial," in Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya, 2019, vol. 1, no. 1.
- M. Yahya, "Era Industri 4.0: Tantangan dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia," Pidato Pengukuhan Jab. Profr. Bid. Ilmu Pendidik. Kejuruan. Sidang Terbuka Luar Biasa Senat Univ. Negeri Makassar. Makassar Univ. Negeri Makassar, vol. 14, 2018.

- M. Zed, *Metode peneletian kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia, 2004.
- S. Jonathan, “Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif.” Graha Ilmu, 2006.
- S. Saddam, D. L. Setyowati, and J. Juhadi, “Integrasi Nilai-nilai Konservasi dalam Habitiasi Kampus untuk Pembentukan Kepribadian Mahasiswa Universitas Negeri Semarang,” *J. Educ. Soc. Stud.*, vol. 5, no. 2, pp. 128–135, 2016.
- S. Sukanto, “Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Dalam Materi Kenampakan Alam Dan Sosial Negara-Negara Tetangga Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 09 Kabawetan,” *J. PGSD*, vol. 9, no. 2, pp. 277–282, 2016.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan:(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Alfabeta, 2014.
- W. Wahono, N. Sa’ida, and T. Kurniawati, “Pembelajaran Interaktif Media Film Pendek (Pendekatan Metode Demonstrasi untuk menumbuhkan ketrampilan motorik kasar Unak Usia Dini),” *PEDAGOGI*, vol. 3, no. 3c, 2017.