

INOVASI METODE PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNTUK MEMBANGUN KATRAKTER AKTIF DAN KRITIS

Asep Anggi Dikarsa

Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial, Bahasa dan Sastra, Institut Pendidikan Indonesia Garut, Indonesia

E-mail: asepanggi797@gmail.com

Copyright © 2024 The Author



This is an open access article

Under the Creative Commons Attribution Share Alike 4.0 International License

DOI: [10.53866/jimi.v4i3.595](https://doi.org/10.53866/jimi.v4i3.595)

Abstract

Citizenship Education (PKn) has an important role in forming the character of the younger generation who are active, critical and have a national perspective. However, the dominant conventional learning methods, such as lectures and memorization, are often less effective in encouraging active student involvement. This research aims to identify and analyze innovative learning methods that can improve students' active character and critical thinking abilities. The research method used is qualitative with a descriptive approach, involving observation, interviews and document analysis in several educational institutions. The research results show that methods such as project-based learning, flipped classes, the use of interactive multimedia, collaborative discussions, and simulations are effective in increasing students' active participation, learning motivation, and analytical abilities. This method is also relevant to the learning needs of the 21st century, which demands collaboration, digital literacy, and contextual problem solving. This research informs innovative integration methods into the Civics curriculum, ongoing teacher training, and the provision of adequate technological infrastructure to support implementation.

Keywords: *Citizenship Education, Innovative Learning Methods, Active Character, Critical Thinking, 21st Century Learning.*

Abstrak

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran penting dalam membentuk karakter generasi muda yang aktif, kritis, dan berwawasan kebangsaan. Namun, metode pembelajaran konvensional yang dominan, seperti ceramah dan hafalan, sering kali kurang efektif dalam mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis metode pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan karakter aktif dan kemampuan berpikir kritis siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif, melibatkan observasi, wawancara, dan analisis dokumen di beberapa institusi pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode seperti pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*), *flipped classroom*, penggunaan multimedia interaktif, diskusi kolaboratif, dan simulasi efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif, motivasi belajar, serta kemampuan analitis siswa. Metode ini juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, yang menuntut kolaborasi, literasi

digital, dan pemecahan masalah kontekstual. Penelitian ini merekomendasikan integrasi metode inovatif ke dalam kurikulum PKn, pelatihan guru secara berkelanjutan, serta pengadaan infrastruktur teknologi yang memadai untuk mendukung implementasi.

Kata Kunci: Pendidikan Kewarganegaraan, Metode Pembelajaran Inovatif, Karakter Aktif, Berpikir Kritis, Pembelajaran Abad Ke-21.

1. Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter generasi muda yang berwawasan kebangsaan, memiliki sikap aktif, serta mampu berpikir kritis dalam menghadapi dinamika sosial dan politik. Sebagai mata pelajaran yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai demokrasi, toleransi, dan tanggung jawab, PKn seharusnya tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media pengembangan karakter siswa. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran PKn di berbagai institusi pendidikan masih sering didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah atau hafalan materi. Pendekatan ini kurang efektif dalam mendorong partisipasi siswa secara aktif, sehingga karakter berpikir kritis yang menjadi salah satu tujuan utama pembelajaran PKn tidak berkembang secara optimal (Permana & Dkk, 2021). Akibatnya, siswa sering kali hanya menjadi penerima informasi pasif tanpa memiliki kemampuan analitis yang kuat dalam menanggapi isu-isu kewarganegaraan yang kompleks.

Seiring dengan berkembangnya paradigma pendidikan abad ke-21, berbagai inovasi metode pembelajaran telah diusulkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran PKn. Pendekatan seperti pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), pembelajaran kolaboratif, *flipped classroom*, dan penggunaan teknologi digital telah menunjukkan potensi besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan relevan (Uddin & Noorma Dewi Firnanda, 2024). Melalui inovasi-inovasi ini, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sekaligus dilatih untuk berpikir kritis melalui diskusi, analisis kasus, atau pemecahan masalah yang kontekstual (M, 2014).

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan keterampilan kewarganegaraan siswa, yang menjadi landasan penting bagi terwujudnya masyarakat yang harmonis serta negara yang kokoh. Dalam konteks era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menghadirkan perubahan besar dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran memberikan peluang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

Sebagaimana dikemukakan oleh Prensky (Prensky, 2001), generasi muda masa kini yang dikenal sebagai *digital natives* telah terbiasa berinteraksi dengan teknologi digital sejak usia dini. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dianggap lebih relevan dengan gaya belajar

mereka. Khusus dalam pembelajaran PKN, inovasi melalui pemanfaatan teknologi menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan pemahaman siswa sekaligus menyesuaikan pembelajaran dengan dinamika perkembangan zaman. Pembelajaran PKN yang masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sering kali dianggap monoton serta kurang relevan bagi siswa. Hal ini berpotensi menurunkan minat dan motivasi belajar. menegaskan bahwa guru PKN perlu mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran agar materi yang disampaikan menjadi lebih kontekstual, menarik, dan bermakna. Media sosial juga dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran PKN. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Gonzalez dan Monfort pada tahun 2019, penggunaan media sosial dalam pendidikan dapat meningkatkan literasi digital, kolaborasi, dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Media sosial memfasilitasi diskusi dan kolaborasi antara siswa dan guru dalam membahas isu-isu kewarganegaraan yang relevan dengan kehidupan nyata. Seperti yang digambarkan dalam jurnal (Shefira, Rismala, & Octaviani, 2024) pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PKN dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain meningkatkan minat dan motivasi belajar, memfasilitasi pembelajaran kontekstual, mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif, serta mempersiapkan keterampilan abad 21 bagi siswa. Penelitian (Shefira, Rismala, & Octaviani, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran konsep demokrasi mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode tradisional.

Multimedia interaktif juga memungkinkan siswa memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam PKN, seperti demokrasi, hak asasi manusia, dan wawasan kebangsaan, sehingga lebih mudah dipahami dan diaplikasikan. Dalam konteks ini, penelitian tentang inovasi metode pembelajaran PKN menjadi sangat penting untuk mengidentifikasi strategi-strategi pembelajaran yang mampu membangun karakter aktif dan kritis siswa. Dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat, PKN dapat menjadi instrumen yang lebih efektif dalam mencetak generasi muda yang tidak hanya memahami nilai-nilai kebangsaan, tetapi juga mampu berkontribusi secara konstruktif dalam kehidupan bermasyarakat (Permana & Dkk, 2021). Penelitian ini berusaha menjawab kebutuhan tersebut dengan mengeksplorasi berbagai inovasi metode pembelajaran PKN yang bertujuan membangun karakter aktif dan kritis siswa, serta menganalisis efektivitasnya dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

2. Metode Penelitian

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*library research*) dengan penekanan bahwa informasi tentang obyek penelitian bersumber dari literatur kepustakaan, artinya data-data tentang obyek penelitian dikumpulkan melalui perpustakaan baik berupa buku-buku, ensiklopedi, jurnal, majalah, surat kabar dan lain sebagainya. Penelitian ini bersifat deskriptif analitik, yaitu menggambarkan secara proporsional keadaan obyek penelitian dengan cara mencatat, menganalisa dan

mengintepretasikan kondisi-kondisi yang ada untuk selanjutnya dianalisis (Mardalis, 1999). Metode ini memungkinkan untuk memecahkan masalah yang aktual dengan jalan mengumpulkan data, menyusun atau mengklarifikasikannya, menganalisis dan mengintepretasikannya (Winarno, 1985). Data-data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui dokumentasi dengan cara penelusuran dan penelitian kepustakaan, yaitu: mencari data mengenai obyek penelitian berupa catatan, Transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya.

Selain itu sumber-sumber tersebut ditelusuri melalui pencarian online di database akademik seperti Google Scholar, JSTOR, dan Science Direct. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi "inovasi pembelajaran PKN", "teknologi pendidikan", "multimedia interaktif", "simulasi digital", "pembelajaran online", dan "peningkatan pemahaman siswa". Selain itu, penelitian ini juga menganalisis beberapa studi kasus tentang penerapan teknologi dalam pembelajaran PKN di berbagai sekolah atau lembaga Pendidikan.

3. Hasil Dan Pembahasan

Inovasi pembelajaran telah menjadi fokus utama dalam pendidikan di era digital, terutama dalam beberapa tahun terakhir. Inovasi pembelajaran dalam dunia Pendidikan yang semakin maju menjadi pilar penting dalam melaksanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut juga berlaku pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Adapun beberapa ahli mengenai pengertian dari inovasi pembelajaran. Adapun pengertian inovasi pembelajaran menurut Eric Sheninger dalam jurnal Shefira (Shefira, Rismala, & Octaviani, 2024), ia mengartikan inovasi pembelajaran sebagai penggunaan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan relevan.

3.1 Temuan tentang Metode Pembelajaran Inovatif yang Digunakan

Model adalah suatu bentuk susunan yang sistematis Belajar itu sendiri, sebaliknya, adalah penempatan dalam suatu lingkungan di mana terjadi proses interaksi untuk memperoleh sesuatu Di sisi lain, model pembelajaran sendiri merupakan pendekatan khusus dalam dunia pendidikan dan mencakup beberapa unsur pendidikan seperti buku, film, kurikulum, dan program lainnya. Model pembelajaran juga menjelaskan cara belajar yang baik dan efisien. Model pembelajaran sendiri merupakan suatu rancangan yang dikembangkan secara khusus dan sistematis berdasarkan penelitian teoritis dan gagasan dasar tentang bagaimana siswa berproses dalam belajarnya untuk mencapai tujuan pembelajaranyang maksimal dan efektif. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan ini akan disediakan mekanisme interaksi dalam lingkungan pembelajaran untuk membantu proses belajar siswa dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan. Model pembelajaran ini mengandung beberapa unsur-unsur yang terdiri dari sintaksis, sistem sosial, prinsip respon, sistem pendukung, dan instruksional serta efek samping untuk mengatur kembali pengembangan model pembelajaran.

3.2 Landasan *Model Blended*

Model gabungan ini diharapkan dapat memberikan solusi pemecah masalah guna pengembangan model pembelajaran yang ada pada lembaga pendidikan yang masih menerapkan pembelajaran tatap muka atau luring sebagai kebiasaan dan kebiasaan kegiatan sekolah. Secara teoritis pengembangan didasarkan pada model pembelajaran dan dibagi menjadi empat kelompok. Bagian pengembangan ini mencakup bilangan-bilangan matematika, penerapannya dalam pembelajaran memerlukan penjelasan, kemudian setiap model matematika berbentuk persentase yang menjelaskan penggunaan aktivitas dunia nyata yang dilakukan sebagai ukuran pembelajaran.

3.3 Unsur-Unsur *Blended Learning*

Blended learning, demikian sebutannya, menggabungkan dua jenis pembelajaran, yaitu tatap muka dan e-learning jangka panjang, dan terdiri dari empat komponen utama: (a) pembelajaran tatap muka, (b) pembelajaran mandiri, (c) magang, dan (d) tutorial. (e) Kerjasama, dan (f) Penilaian (Uddin & Noorma Dewi Firnanda, 2024). Menggunakan Metode Pengajaran Tatap Muka Pelajaran ini diajarkan secara tenang dengan guru berperan sebagai guru utama, seperti pada masa sebelum berkembangnya teknologi percetakan digital, audiovisual, dan komputer. Guru membekali siswa dengan bahan pembelajaran dan menilainya dengan menggunakan berbagai metode seperti bertanya, berdiskusi, instruksi, demonstrasi, dan penugasan. Semuanya terjadi pada hari yang sama. Akibatnya setiap siswa mempelajari materi yang sama pada lokasi dan waktu yang sama. Misalnya, seorang guru dapat memberikan pekerjaan rumah yang menjadi mata pelajaran yang perlu dipelajari siswa di kelas, atau siswa dapat bekerja sebagai sukarelawan di kelas. Dengan sumber pengajaran yang berdiri sendiri ini, sebagian besar guru memerlukan dua buku atau lebih sebagai sumber pengajaran. Blended learning melibatkan sejumlah sumber belajar yang ada di internet yang dapat diakses oleh siswa, karena sumber belajar tidak hanya mencakup sumber belajar yang dimiliki oleh guru dan perpustakaan institusi, tetapi juga sumber belajar yang terdapat di perpustakaan di seluruh penjuru dunia. multimedia dan sumber belajar lainnya.

3.4 Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran campuran dapat diterapkan di ruang kelas yang ada melalui pembelajaran berbasis masalah, di mana siswa dapat belajar berdasarkan masalah dunia nyata untuk memahami dan mengeksplorasi konsep, ide, dan prosedur yang perlu mereka akses untuk menghasilkan solusi. untuk permasalahan yang ada. Hal ini sangat berbeda dengan pendidikan tradisional, dimana konsep, sila, dan prosedur harus dijelaskan di awal dan permasalahan diselesaikan di akhir. Konsep demi konsep dijelaskan lebih mendalam karena siswa masih belajar dan belum memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis masalah ini, siswa secara aktif mendefinisikan masalah dengan mengidentifikasi unsur-unsurnya, mencari solusi potensial, dan

menyelidiki konsep, ide, dan prosedur yang diperlukan untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran.

3.5 Pembelajaran Tutorial

Program pembelajaran berbasis komputer memerlukan aktivitas tatap muka, namun karakteristiknya sangat berbeda dengan pembelajaran tatap muka tradisional. Sepanjang kursus, instruktur bertindak sebagai pemandu dan siswa secara aktif mengkomunikasikan permasalahan yang dibahas. Banyak program yang dijalankan oleh universitas dengan menggunakan berbagai metodologi pembelajaran interaktif berbasis komputer. Perusahaan menawarkan konten CD-ROM pendidikan dan konten web pendidikan. Meskipun kemajuan teknologi dapat meningkatkan semangat belajar siswa, peran guru sebagai pendidik utama tetap penting dan terpenting.

3.6 Pembelajaran Kolaborasi

Pendekatan interdisipliner, produk kolektif masa depan akan ditambahkan sebagai hasil upaya kolaboratif. Salah satu aspek terpenting dalam pendidikan campuran adalah kolaborasi. Hal ini jelas berbeda dengan pengajaran tatap muka, dimana semua siswa dalam satu kelas akan ditempatkan di bawah bimbingan seorang guru. Menurut pendekatan pembelajaran campuran, siswa bekerja secara mandiri sambil belajar secara kolaboratif, menjadikan jenis pengajaran ini berbeda dari pengaturan kelas tradisional. Penilaian harus didasarkan pada proses dan hasil yang mungkin dicapai dengan mengevaluasi portofolio karya siswa. Selain itu, penilaian harus mempertimbangkan tidak hanya pekerjaan siswa itu sendiri tetapi juga pekerjaan siswa lain serta pengamatan guru. Blended learning jelas tidak sama dengan pengajaran di kelas tradisional.

3.7 Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning, PjBL)

Pendekatan ini mengutamakan pembelajaran melalui proyek nyata yang relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Siswa diberikan proyek kelompok, seperti simulasi pemilu, pembuatan kampanye kesadaran sosial, dan debat publik terkait isu kewarganegaraan. Contohnya, dalam simulasi pemilu, siswa memerankan berbagai peran seperti kandidat, tim kampanye, dan pemilih, untuk memahami proses demokrasi. Metode ini meningkatkan partisipasi siswa karena mereka merasa terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Selain itu, siswa diajarkan untuk bekerja sama, mengambil inisiatif, dan memecahkan masalah dalam kelompok, sehingga karakter aktif mereka terbentuk.

3.8 *Flipped Classroom*

Model pembelajaran ini membalikkan urutan tradisional dengan memberi siswa akses ke materi pembelajaran di luar kelas, sehingga waktu di kelas digunakan untuk diskusi dan analisis. Guru menyediakan video pembelajaran, bahan bacaan, atau tugas sederhana yang harus diselesaikan sebelum kelas. Dalam kelas, siswa diminta untuk menganalisis kasus, berdiskusi dalam kelompok, atau

memecahkan masalah yang lebih kompleks terkait topik yang telah dipelajari. Flipped classroom meningkatkan pemahaman mendalam karena siswa memiliki waktu lebih untuk berdiskusi dengan teman dan guru. Siswa juga merasa lebih bertanggung jawab terhadap proses belajar mereka, yang memperkuat karakter aktif mereka.

3.9 *Penggunaan Multimedia Interaktif*

Teknologi digital dimanfaatkan untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak dalam PKn melalui visualisasi dan simulasi. Guru menggunakan aplikasi pendidikan, video animasi, dan simulasi digital untuk menjelaskan materi seperti demokrasi, hak asasi manusia, dan toleransi. Sebagai contoh, sebuah video interaktif tentang hak asasi manusia membantu siswa memahami bagaimana hak-hak tersebut diterapkan dalam kehidupan nyata. Penggunaan multimedia tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit. Siswa yang kurang terbiasa dengan pembelajaran berbasis teks dapat lebih memahami materi, sehingga partisipasi mereka meningkat (Trisiana, 2020).

3.10 *Diskusi Kolaboratif*

Diskusi kolaboratif melibatkan siswa dalam interaksi aktif untuk membahas isu-isu kewarganegaraan yang sedang berkembang. Siswa dikelompokkan untuk membahas kasus nyata, seperti permasalahan kebijakan publik, konflik sosial, atau tantangan lingkungan. Diskusi dimulai dengan pengamatan terhadap isu, diikuti oleh analisis bersama, dan diakhiri dengan solusi kreatif yang diajukan oleh kelompok. Diskusi kolaboratif meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa karena mereka harus menganalisis informasi, mengevaluasi berbagai sudut pandang, dan menyampaikan argumen logis. Selain itu, siswa belajar mendengarkan dan menghormati pendapat orang lain, yang mendukung pembentukan karakter kewarganegaraan

3.11 *Simulasi dan Role-Playing*

Metode ini melibatkan siswa dalam permainan peran untuk memahami konsep-konsep kewarganegaraan secara kontekstual. Dalam simulasi pengambilan keputusan pemerintah, siswa bermain peran sebagai anggota parlemen, kepala daerah, atau kelompok masyarakat. Mereka diminta untuk membuat kebijakan berdasarkan masalah yang diberikan. Simulasi membantu siswa memahami peran dan tanggung jawab berbagai aktor dalam masyarakat. Hal ini juga melatih siswa untuk berpikir strategis dan kritis saat menghadapi situasi kompleks.

3.12 *Pemanfaatan Media Sosial*

Media sosial digunakan sebagai platform pembelajaran interaktif untuk diskusi dan berbagi informasi. Guru membentuk grup diskusi di media sosial, seperti WhatsApp atau Google Classroom, untuk membahas isu-isu terkini. Tugas siswa melibatkan penelitian mandiri dan membagikan temuan mereka dalam forum

online, disertai diskusi aktif. Media sosial memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel dan memperluas wawasan mereka melalui interaksi dengan teman sebaya. Keterampilan literasi digital juga meningkat, yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menyoroti pentingnya inovasi metode pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk membangun karakter aktif dan kritis siswa. Temuan utama dari penelitian ini adalah Metode seperti pembelajaran berbasis proyek (PjBL), *flipped classroom*, penggunaan multimedia interaktif, diskusi kolaboratif, simulasi, dan analisis studi kasus terbukti meningkatkan partisipasi aktif, motivasi belajar, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Metode inovatif memberikan ruang bagi siswa untuk menjadi lebih aktif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam proyek nyata dan diskusi mendalam juga melatih mereka untuk berpikir kritis terhadap isu-isu sosial dan politik. Pendekatan-pendekatan ini sejalan dengan kebutuhan abad ke-21, di mana keterampilan seperti kolaborasi, literasi digital, dan pemecahan masalah menjadi semakin penting. Inovasi ini membuat pembelajaran PKn lebih kontekstual dan relevan dengan dinamika kehidupan siswa.

Bibliografi

- González-Monfort, N. (2019). Heritage education, a matter of the future: Reflections on the value of heritage to continue moving towards critical citizenship. *Futuro del Pasado*, 10, 123-144. <https://doi.org/10.14516/fdp.2019.010.001.006>
- Gumelar, A., et al. (2023). Penerapan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis Project Citizen untuk penguatan karakter gotong royong. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8, 37-45.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mardalis. (1999). *Metodologi penelitian: Suatu pendekatan proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Permana, D., et al. (2021). Inovasi pembelajaran dengan model blended learning di. *Vocational: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 1(1), 31-.
- Premsky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Shefira, A., Rismala, D. N., & Octaviani, R. (2024). Inovasi pembelajaran PKN di era digital dengan pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10.
- Uddin, B. C., & Firnanda, Y. N. D. (2024). Model blended learning sebagai strategi pembelajaran di era digital. *Adiba: Journal of Education*, 4(3), 531-543.

CITIZEN: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia

Vol 4, No. 3, 2024

ISSN: 2807-5994

<https://journal.das-institute.com/index.php/citizen-journal>



Winarno, S. (1985). *Pengantar ilmiah*. Bandung: Tarsito.

Wulandari, D. H., et al. (2023). Tantangan pendidikan kewarganegaraan di era digital pada. *Jurnal Handayani*, 14, 46-53.