

Rancang Bangun Media Pembelajaran Pkn Berbasis Multimedia Interaktif *Mobile Learning* dalam Mengembangkan Literasi Kewarganegaraan Siswa

Dinie Anggraeni Dewi*, Yeni Yunarti, Tita Mulyati, Rahman Wahid

Universitas Pendidikan Indonesia

Corresponding Author: dinianggraenidewi@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital PPKn untuk mengembangkan literasi kewarganegaraan siswa. Media ini dikembangkan sebagai bentuk penyesuaian terhadap perkembangan teknologi yang semakin pesat berkembang dan berdampak pada aspek pendidikan. Penelitian ini menggunakan model D&D dengan desain penelitian pengembangan 4-D ini meliputi 4 tahap yaitu tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Penyebaran). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan dengan rerata penilaian 86,6%. Adapun rinciannya adalah penilaian dari ahli materi sebesar 87,5%, ahli bahasa 85%, dan ahli media 87,5%. Kemudian respon dari pengguna yaitu mahasiswa terhadap media yang dikembangkan juga memperoleh skor yang memuaskan dengan rerata yaitu 85%.

Kata Kunci:

media PPKn, literasi kewarganegaraan, siswa

Abstract

This study aims to develop digital media PPKn to develop literacy citizenship students. This Media was developed as a form of adjustment to the development of technology that is growing rapidly and has an impact on aspects of Education. This study uses a D&D model with a 4-D development research design includes 4 stages, namely the Define stage, Design, Development and Dissemination. The results showed that the developed media is suitable for use with an average rating of 86.6%. The details are the assessment of material experts by 87.5%, linguists 85%, and media experts 87.5%. Then the response of the user is the students to the media developed also obtain a satisfactory score with an average of 85%.

Keywords:

civics media, citizenship literacy, students

A. PENDAHULUAN

Hakikatnya, sistem pendidikan nasional memiliki tujuan mulia yakni untuk membentuk siswa menjadi pribadi yang memiliki keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, mempunyai akhlak yang mulia, cerdas, kreatif, serta dapat menjadi warga negara yang mampu menjalankan peran dan fungsinya secara optimal. Dalam mewujudkan cita-cita luhur tersebut, maka dalam sistem pendidikan nasional terdapat Pendidikan Kewarganegaraan (*Civc Education*) yang wajib untuk diajarkan dalam semua jenjang pendidikan, baik itu dalam jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan tinggi. Oleh karena itu, kajian terhadap pendidikan kewarganegaraan merupakan hal

yang penting untuk dilakukan, karena menyangkut masa depan bangsa (Nurgiansah, 2019).

Berkaitan dengan hal tersebut, dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini telah merubah secara drastis tatanan kehidupan sosial masyarakat (Julia & Herlambang, 2021; Herlambang et al, 2021; Nurjanah, et al, 2020). Tidak sedikit di era saat ini, identitas nasional mulai tergerus oleh derasnya pengaruh budaya luar (Yolanda & Dewi, 2021; Herlambang, 2018). Selain itu, hal tersebut juga telah secara masif meruntuhkan sendi-sendi esensial nasional, sehingga tidak lagi menjadi pijakan bagi warga negara Indonesia dalam menjalani kehidupannya. Di era digital saat ini, belakangan malah semakin marak

ditemukan tindakan tercela yang dilakukan oleh masyarakat, mulai dari kejahatan digital, dan hilangnya jatidiri bangsa akibat tergerus oleh terjangan perkembangan teknologi yang sedemikian derasnya (Setiawan, 2019; Al Munawaroh, 2021).

Sejalan dengan hal di atas, maka diperlukan upaya sistematis dan terencana, sehingga dapat meminimalisir serta menanggulangi permasalahan yang saat ini telah banyak terjadi. Adapun hal yang dapat dilakukan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah melalui pendidikan, khususnya pendidikan kewarganegaraan. Persoalan pendidikan pada hakikatnya menyangkut masa depan bangsa dan generasi muda. Oleh karenanya, pendidikan kewarganegaraan perlu dilakukan sebagai upaya preventif dan futuristik untuk menyiapkan generasi muda bangsa yang dapat adaptif dengan dinamika perubahan zaman, namun tetap memiliki jatidiri sebagai warga negara Indonesia yang tetap mempertahankan nilai-nilai luhur bangsa (Setiyowati, dkk., 2021; Nugraha & Danial, 2020).

Terlebih saat ini dunia tengah berada di era revolusi industri 4.0 yang menghendaki agar segala sesuatu dapat dilakukan dengan cepat dan efektif, serta selalu berkaitan dengan teknologi, maka proses pendidikan saat ini pun perlu menyesuaikan diri dengan situasi dan kebutuhan zaman saat ini (Komalasari, dkk., 2021). Begitu pula dalam proses pendidikan kewarganegaraan yang saat ini tidak lagi dapat dilakukan dengan cara-cara konvensional serta cenderung indoktrinatif, akan tetapi perlu dilakukan dengan menyesuaikan diri dengan tren pendidikan di abad 21. Adapun konten pendidikan kewarganegaraan yang harus tetap ditanamkan kepada para siswa adalah literasi kewarganegaraan (kompetensi kewarganegaraan) (Keegan, 2021; Hylton, 2018; Bentahar & O'Brien, 2019).

Dalam hal ini literasi kewarganegaraan merupakan proses penting dari pendidikan kewarganegaraan, yakni agar siswa mempunyai kompetensi dalam empat hal yaitu pengetahuan, kemampuan, sikap dan nilai, serta tindakan warga negara. Perlu dipahami pula bahwa literasi

kewarganegaraan sendiri merupakan dasar untuk dapat membentuk siswa yang cerdas, berkarakter, berakhlak dan menjadi warga negara yang baik (*good citizenship*) (Febrian & Maysitoh, 2019; Jianzhong, 2020). Namun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa sampai saat ini implementasi pendidikan kewarganegaraan belum mencapai hasil yang maksimal, karena faktanya masih dapat dengan mudah ditemukan berbagai macam masalah sosial di masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pendidikan yang tidak hanya berfokus pada konten saja, akan tetapi juga mengkaji dan melihat dari perspektif kemanusiaan (Saputri & Tirtoni, 2021; Gani & Saddam, 2021).

Selain itu, proses pendidikan saat ini tengah berada pada tren perkembangan teknologi digital. Salah satunya adalah adanya inovasi dalam media pembelajaran digital berbasis multimedia interaktif *mobile learning* (Fitria & Hamdu, 2021; Ririn, Perangin & Mursid, 2020). Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis multimedia interaktif *mobile learning* dinilai dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, kombinasi pembelajaran PKN dengan menggunakan media multimedia interaktif *mobile learning* dapat menjadi cara baru dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa (Aulia, Mansur & Rafiudin, 2020; Darsono, 2021). Maka dengan demikian dalam hal ini peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Rancang Bangun Media Pembelajaran Pkn Berbasis Multimedia Interaktif Mobile Learning Dalam Mengembangkan Literasi Kewarganegaraan Siswa". Adapun hal ini merupakan sebuah hal yang penting untuk dilakukan, sehingga dapat menghasilkan generasi muda bangsa yang memiliki identitas diri, menguasai keterampilan abad 21 serta dapat menjadi warga negara yang baik.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas yang menentukan kualitas mutu pembelajaran yang memuat

informasi, alat dan teks untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Media pembelajaran dikembangkan dengan tujuan mawadahi kebutuhan siswa dalam belajar yang sesuai dengan karakteristik dan keadaan lingkungan sosialnya. Pengembangan media pembelajaran digital praktis dan efektif dalam meningkatkan literasi siswa. Sejalan dengan Saodah dkk (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi interaktif dalam proses pembelajaran mampu membangkitkan semangat.

Pengembangan media pembelajaran yang dapat memberikan dorongan untuk siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda tentu perlu diperhatikan. Sehingga pemenuhan kebutuhan interpersonal siswa menjadi perhatian bagi pendidik untuk menjadi fasilitator bagi siswa untuk dapat belajar sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa (Arifa & Mudinilah, 2022). Salah satu tujuan perencanaan rancangan media pembelajaran perlu mempertimbangkan keberagaman gaya belajar siswa. Kembali kepada tujuan media pembelajaran sebagai alat dalam membantu dan mengembangkan kemampuan serta potensi peserta didik dengan daya pikir, cipta, dan karya. Media pembelajaran yang mendukung terhadap pemenuhan kebutuhan siswa yang memiliki kecerdasan majemuk (*multiple Intelligence*) sebagai manusia yang dikaruniai Tuhan dengan potensi kemampuannya (Bowo & Kusumawati, 2020; Lestari, Masrukhi & Sunarto, 2021).

Banyak media pembelajaran yang telah digunakan di sekolah dasar yang berbentuk buku cetak, handout, dan modul. Namun, seiring berkembangnya teknologi saat ini media pembelajaran cetak seiring tergantikan dengan bentuk digital seperti multimedia, dan *mobile learning*. Media pembelajaran tersebut merupakan kemajuan teknologi yang telah kita sadari kita manfaatkan untuk proses pembelajaran. Tentunya dengan penggunaan multimedia secara digital dapat dengan mudah di akses. Multimedia interaktif *mobile learning* dapat dimanfaatkan dimana dan kapan saja pada saat siswa ingin belajar penggunaan multimedia interaktif *mobile learning*

sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih efektif lagi. Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif *mobile learning* mampu menarik perhatian dan memotivasi siswa dalam memahami materi (Handayani, Yulianti & Erita, 2022).

Tentunya media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media pembelajaran yang dapat memberikan makna pada siswa untuk memerdekakan kehidupannya. Artinya media pembelajaran harus mempertimbangkan individual dan keberagaman siswa. Untuk memenuhi kebutuhan pengembangan pribadi semua siswa dengan mempertimbangkan perbedaan dalam pertumbuhan bawaan individu siswa (Diamar, Kuswanto & Okta, 2019; Saragih & Silalahi, 2022).

2. Literasi Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan sebagai sebuah mata pelajaran diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap kemelekwacanaan warga negara dan keterampilan parsipatori siswa sehingga siswa diharapkan menjadi warga negara yang partisipatif. Kepedulian warga negara terhadap Pemilu masih sangat kecil, kemelekwacanaan warga negara (*civic literacy*) penting bagi peningkatan kualitas partisipasi politik karena keterlibatan rakyat dalam proses politik harus didasari pengetahuan yang memadai. Literasi kewarganegaraan adalah pengetahuan dan keterampilan untuk berpartisipasi secara efektif dalam kehidupan kewarganegaraan melalui pengetahuan bagaimana tetap mendapat informasi, memahami proses pemerintah, dan mengetahui bagaimana menjalankan hak dan kewajiban kewarganegaraan di tingkat lokal, negara bagian, nasional, dan global. Individu juga memiliki pemahaman tentang implikasi lokal dan global dari keputusan kewarganegaraan (Keegan, 2021).

Dari ungkapan di atas dapat diketahui bahwa *civic literacy* berhubungan dengan pengetahuan warga negara (*civic knowledge*). Kemelekwacanaan warga negara disini diartikan sebagai kapasitas pengetahuan dan kemampuan warga negara

untuk memahami dunia politik mereka. Kemelekwacanaan warga negara juga merupakan ciri dari masyarakat madani dan keseluruhan indikator yang memungkinkan untuk membandingkan masyarakat sesuai dengan proporsi kewarganegaraannya masing-masing, yakni memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk pilihan politik yang efektif (Hylton, 2018; Bentahar & O'Brien, 2019).

Dimana pengetahuan politik tersebut bisa didapat dari dunia pendidikan, media baik elektronik maupun cetak dan institusi politik yang diantaranya adalah partai politik. Tiga poin penting ini yang berperan sangat penting memberikan pengaruh terhadap kualitas partisipasi politik siswa. Sehingga para pemilih diharapkan dapat lebih bijak untuk memilih (*civic virtue*) partai mana yang akan di pilihnya dalam Pemilu. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, siswa sebagai bagian dari warga negara atau warga masyarakat yang hidup di tengah-tengah masyarakat akan banyak dihadapkan pada masalah-masalah politik. Untuk menghadapi masalah-masalah politik itu, siswa perlu memahami politik agar tumbuh kesadaran politik dan pada akhirnya akan berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Febrian & Masyitoh, 2019).

Kemelekwacanaan warga negara merupakan pengetahuan dasar yang dimiliki setiap warga negara mengenai proses politik, sehingga tidak akan ada orang yang memiliki pengetahuan yang sama. Perbedaan inilah yang akan memicu perbedaan partisipasi mereka dalam kehidupan politiknya. Seperti kritik-kritik masyarakat mengenai proses pemerintahan melalui media massa, media sosial atau media publik lainnya, dimana setiap kegiatan masyarakat dalam proses politiknya itu dapat mempengaruhi kebijakan publik pemerintah. Kebijakan pemerintah yang berpihak pada masyarakat tersebut dapat membawa masyarakat menuju kesejahteraan. Kemelekwacanaan warga negara ini bisa ditingkatkan melalui tiga aspek yakni pendidikan, penggunaan media massa dan institusi politik (Jianzhong, 2020).

C. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Design and development (D&D) atau penelitian desain dan pengembangan. Richey dan Klein (2014) memaparkan bahwa metode D&D merupakan sebuah kajian yang sistematis dalam proses mendesain, pengembangan, dan evaluasi yang memiliki tujuan untuk memperoleh data empiris terhadap penciptaan produk dan alat instruksional dan non-instruksional serta model baru atau yang disempurnakan.

Sejalan dengan hal tersebut, model D&D yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Dorothy, Semmel, Melvyn & Semmel (1974) menyatakan bahwa produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk pada siswa dengan menggunakan Pengembangan media pembelajaran pkn berbasis multimedia interaktif mobile learning dalam mengembangkan literasi kewarganegaraan siswa. Adapun desain penelitian pengembangan 4-D ini meliputi 4 tahap yaitu tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Penyebaran).

Instrumen penelitian ini menggunakan instrument non-tes berupa angket serta *expert judgment* dari ahli. Adapun angket yang dikembangkan berdasarkan variabel dan indikator serta item pertanyaan yang telah dikembangkan sebagaimana yang telah terlampir. Sementara itu *expert judgment* akan dilakukan oleh ahli, yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Responden dalam penelitian yang akan dilaksanakan ini adalah ahli materi, bahasa dan media. Selain itu, juga terdapat siswa dan guru di Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung sebagai pengguna media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembuatan desain media dilakukan oleh peneliti sendiri dengan menggunakan *Microsoft Power Point*, *Adobe Illustrator*, *Ispring Suite*, *Appgeyser*, dan *Powtoon*. Jenis huruf yang digunakan dalam bahan ajar adalah *evogria*. Pemilihan jenis huruf disesuaikan dengan kebutuhan siswa

agar mudah dibaca. Setelah proses desain selesai, selanjutnya media ditransformasi ke dalam bentuk android. media pembelajaran PKn berbasis multimedia interaktif *mobile learning* dalam mengembangkan literasi kewarganegaraan siswa dibuat orientasi *landscape* dengan skala 16:9. Pemilihan warna yang cerah dibuat bervariasi untuk menarik siswa dalam belajar. Adapun penyusunan materi mengacu pada beberapa sumber yang relevan dengan materi yang dibutuhkan untuk pengembangan media. Pengembangan media pembelajaran PKn berbasis multimedia interaktif *mobile learning* dalam mengembangkan literasi kewarganegaraan siswa disajikan dengan bahan bacaan, gambar, animasi dan bagan. Penyajian materi juga dikaitkan dengan keadaan sekitar siswa agar dapat menghubungkan, menginterpretasikan, menerapkan dan mengintegrasikan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran di kelas untuk menyelesaikan permasalahan dalam konteks nyata.

Hal ini sejalan bahwa proses pendidikan saat ini tengah berada pada tren perkembangan teknologi digital. Salah satunya adalah adanya inovasi dalam media pembelajaran digital berbasis multimedia interaktif *mobile learning* (Fitria & Hamdu, 2021; Ririn, Perangin & Mursid, 2020). Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis multimedia interaktif *mobile learning* dinilai dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, kombinasi pembelajaran PKN dengan menggunakan media multimedia interaktif *mobile learning* dapat menjadi cara baru dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa (Aulia, Mansur & Rafiudin, 2020; Darsono, 2021).

Langkah-langkah pengembangan dilakukan dengan menggunakan model penelitian pengembangan 4-D menurut Thiagarajani meliputi 4 tahap yaitu tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Penyebaran). Produk penelitian yang dikembangkan berupa media pembelajaran PKn berbasis multimedia interaktif *mobile learning* dalam mengembangkan literasi kewarganegaraan siswa. Penyajian materi

pada media dikaitkan dengan keadaan sekitar, sehingga pengetahuan yang didapatkan dari proses pembelajaran dapat diaplikasikan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dalam melatih berpikir kritis untuk siswa harus terlebih dahulu memahami materi. Pemahaman materi diperlukan bagi siswa untuk menghubungkan, mengintegrasikan, serta mengaplikasikan pengetahuan yang telah didapatkan dalam proses pembelajaran dengan keadaan kontekstual secara nyata.

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli dan pengguna maka penilaian keseluruhan terhadap pengembangan bahan ajar penilaian oleh ahli materi memperoleh skor sejumlah 35 (87,5%) dari skor yang diharapkan 40 (100%). Berdasarkan skala likert pengkategorian kriteria interpretasi skor dapat dikatakan “Sangat Kurang” jika tingkat pencapaian 0%-25%, “Kurang” jika tingkat pencapaian 26%-50%, “Baik” jika tingkat pencapaian 51%-75%, “Sangat Baik” jika tingkat pencapaian 76%-100%. Oleh karena itu, hasil presentase terhadap materi yang terkandung dari media pembelajaran PKn berbasis multimedia interaktif *mobile learning* dalam mengembangkan literasi kewarganegaraan siswa memperoleh predikat “Sangat Baik”.

Penilaian dari ahli media memperoleh skor sejumlah 34 (85%) dari skor yang diharapkan 40 (100%). Berdasarkan skala likert pengkategorian kriteria interpretasi skor dapat dikatakan “sangat kurang” jika tingkat pencapaian 0%-25%, “kurang” jika tingkat pencapaian 26%-50%, “Baik” jika tingkat pencapaian 51%-75%, “Sangat Baik” jika tingkat pencapaian 76%-100%. Oleh karena itu, hasil presentase terhadap materi yang terkandung dari media pembelajaran PKn berbasis multimedia interaktif *mobile learning* dalam mengembangkan literasi kewarganegaraan siswa mendapat interpretasi “Sangat Baik”.

Penggunaan Bahasa pada media pembelajaran PKn berbasis multimedia interaktif *mobile learning* dalam mengembangkan literasi kewarganegaraan siswa mendapatkan hasil skor 14. Penilaian hasil dari ahli materi untuk aspek penggunaan Bahasa mendapatkan nilai dengan persentase 100%. Berdasarkan skala

Likert pengkategorian kriteria interpretasi skor dapat dikatakan “Sangat Kurang” jika tingkat pencapaian 0% - 25%, “Kurang” jika tingkat pencapaian 26% - 50%, “Baik” jika tingkat pencapaian 51% - 75%, “Sangat Baik” jika tingkat pencapaian 76% - 100%. Maka dari itu, hasil persentase terhadap aspek penggunaan Bahasa pada media pembelajaran PKn berbasis multimedia interaktif mobile learning dalam mengembangkan literasi kewarganegaraan siswa mendapat interpretasi “Sangat Baik”.

Dari hasil respon siswa ditemukan hasil yang cukup memuaskan pula. Dari aspek materi terdapat empat item pertanyaan yaitu, sajian materi menarik, materi sesuai dengan kompetensi dasar, materi yang disajikan sesuai dengan silabus, dan dapat dipahami dan dipelajari dengan mudah. Penilaian dari siswa pada aspek materi memperoleh skor 27 dari skor ideal 32 dengan hasil persentase 84%. Maka dari itu, hasil persentase terhadap aspek isi materi dari media pembelajaran PKn berbasis multimedia interaktif mobile learning dalam mengembangkan literasi kewarganegaraan siswa dengan interpretasi “Sangat Baik”.

Pada aspek penggunaan ini terdapat empat item pertanyaan yaitu, mudah digunakan kapan dan di mana saja, memunculkan suasana belajar, dapat digunakan secara mandiri, penggunaan bahasa sudah tepat. Penilaian dari siswa untuk aspek penggunaan memperoleh skor 28 dari skor ideal 32 dengan hasil persentase 87,5%. Maka dari itu, hasil persentase terhadap aspek penggunaan pada media pembelajaran PKn berbasis multimedia interaktif mobile learning dalam mengembangkan literasi kewarganegaraan siswa dengan interpretasi “Sangat Baik”.

Pada aspek tampilan ini terdapat empat item pertanyaan yaitu, kualitas gambar dalam media pembelajaran sudah baik dan jelas, teks dalam media pembelajaran mudah untuk dibaca, bahasa yang disajikan mudah dipahami. Penilaian dari siswa untuk aspek tampilan memperoleh skor 27 dari skor ideal 32 dengan hasil persentase 84%. Maka dari itu, hasil persentase terhadap aspek penggunaan pada media pembelajaran PKn berbasis multimedia interaktif mobile learning dalam

mengembangkan literasi kewarganegaraan siswa dengan interpretasi “Sangat Baik”.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa secara garis besar pengembangan media literasi kewarganegaraan telah layak digunakan oleh siswa. Selain itu media yang dikembangkan juga telah disusun dengan cukup menarik karena terdapat variasi dari jenis font, bingkai, dan gambar.. Berkaitan hal tersebut dapat menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Media yang dibuat ini dikembangkan secara profesional dengan menggunakan perangkat yang kompatibel dan digunakan dalam bentuk aplikasi android.

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa dalam pengembangan media literasi kewarganegaraan telah mendapatkan penilaian dari para ahli yang dan dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan dengan rerata penilaian 86,6%. Adapun rinciannya adalah penilaian dari ahli materi sebesar 87,5%, ahli bahasa 85%, dan ahli media 87,5%. Kemudian respon dari pengguna yaitu mahasiswa terhadap media yang dikembangkan juga memperoleh skor yang memuaskan dengan rerata yaitu 85%.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Al Munawaroh, S. Z., & Dewi, D. A. (2021). Peran Pendidikan Kewarganegaraan di Era Revolusi Industri 4.0. *Journal on Education*, 3(4), 291-298.
- Arifa, F., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Yang Kreatif Pada Pembelajaran Pkn Pada Kelas Iii Sdn 03 Suka Jadi Maligi Di Masa Pandemi Covid-19. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(2), 106-122.
- Aulia, A. R., Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Pkn Sekolah Dasar. *J-INSTECH: Journal of Instructional Technology*, 1(1), 53-59.

- Bentahar, A., & O'BRIEN, J. (2019). Raising students' awareness of social justice through civic literacy. *Journal of social studies education research*, 10(1), 193-218.
- Bowo, A. N. A., & Kusumawati, I. (2020). Pemanfaatan Materi Perjanjian Kerja Sama Sebagai Media Pembelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Homeschooling. *Academy of Education Journal*, 11(2), 182-197.
- Darsono, D. (2021). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada peserta didik kelas 3 SDN 02 Talun melalui media CD interaktif. *Action Research Journal*, 1(1), 71-75.
- Diamar, P., Kuswanto, J., & Okta, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VIII. *BaJET (Baturaja Journal of Education Technology)*, 3(2), 200-206.
- Febrian, A., & Masyitoh, I. (2019, May). Strengthening Civic Literacy through Media Literacy in Jabar Saber Hoaks. In *First International Conference on Progressive Civil Society (ICONPROCS 2019)* (pp. 79-83). Atlantis Press.
- Fitria, A., & Hamdu, G. (2021). Pengembangan Aplikasi Mobile Learning untuk Perangkat Pembelajaran Berbasis Education for Sustainable Development. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8(2), 134-145.
- Gani, A. A., & Saddam, S. (2020). Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Mobile Learning di Era Industri 4.0. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1), 36-42.
- Handayani, F., Yulianti, N., & Erita, Y. (2022). Desain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Teknologi Informasi di Tingkat Sekolah Dasar serta Penggunaan Media Teknologi Informasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 767-781.
- Herlambang, Y, T (2018). Pedagogik: Telaah Kritis Ilmu Pendidikan Dalam Multiperspektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herlambang, Y, T, Abidin, Y, Irianto, D, M., Yuniarti, Y, Kuswanto, Setiawan, D. (2021). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Membangun Desain Pembelajaran Online dengan Memanfaatkan Multiplatform: Sebuah Gerakan Literasi Digital. *Massagi: Masyarakat Multiliterasi Pedagogi*. Vol 1 (1), 1-8
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57-65.
- Hylton, M. E. (2018). The role of civic literacy and social empathy on rates of civic engagement among university students. *Journal of Higher Education Outreach and Engagement*, 22(1), 87-106.
- Jianzhong, W. (2020). Civic Literacy and Resilient Society—A New Topic for Public Libraries to Participate in Social Transformation. *Library and Information Service*, 64(1), 14.
- Julia, M & Herlambang, Y, T (2021). Analisis Problematika Pembelajaran Daring Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan 12 (1)*
- Keegan, P. (2021). Critical affective civic literacy: A framework for attending to political emotion in the social studies classroom. *The Journal of Social Studies Research*, 45(1), 15-24.
- Komalasari, K., Rahmat, R., Masyitoh, I. S., & Iswandi, D. (2021). Pelatihan Desain Pembelajaran Digital Berbasis Living Values Education bagi Guru PPKn SMP di Kabupaten Garut. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 232-243.

- Lestari, E. S., Masrukhi, M., & Sunarto, S. Pengembangan Media Pembelajaran Pkn Berbasis Video Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(1), 8-15.
- Nugraha, Y., & Danial, E. (2020). Kurikulum Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis Digital di Era Revolusi Industri 4.0. *BUANA ILMU*, 5(1), 199-211.
- Nurgiansah, T. (2019, October). Pemutakhiran Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan di Era Revolusi Industri 4.0. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL "Reaktualisasi Konsep Kewarganegaraan Indonesia"* (Vol. 1, pp. 95-102). Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan.
- Nurjanah, N, Herlambang, Y, T, Hendrawan, B & Gandana, G (2020). Regional Language Education In The Era Of The Industrial Revolution Era 4.0: An Idea About Education In The Techno Pedagogy Perspective. *Journal of Physics: Conference Series* 1477, 042068
- Ririn, S. D., Perangin-Angin, R. B. B., & Mursid, R. (2020). Development of Multimultural PKN Interactive Learning Multimedia Development in Class IV SD IT NU Tanjung Morawa Academic Year 2018/2019. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(2), 845-853.
- Saodah, S., Pratiwi, A. R., Pratiwi, S. A., & Halimah, S. (2020). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Pkn SD. *PANDAWA*, 2(3), 386-395.
- Saputri, O. F. W., & Tirtoni, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Ict Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Krembung Pada Masa Pandemi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 628-637.
- Saragih, D., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Studi Kasus SD Negeri 105379 Kelapa Bajohom. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science J-LAS)*, 2(1), 255-271.
- Setiawan, D. (2019, October). Rekonseptualisasi Pendidikan Kewarganegaraan di Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional "Reaktualisasi Konsep Kewarganegaraan Indonesia"* (Vol. 1, pp. 15-24). Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan.
- Setiyowati, R., Violeta, S., Ferdianti, W., & Santika, I. K. B. (2021, December). Digitalisasi Media Pembelajaran PPKn melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia di Era Revolusi Industri 4.0. In *Seminar Nasional Pendidikan Ips* (Vol. 1, pp. 32-43).
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2019). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui video pada pembelajaran PKN di sekolah paket c. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187-200.
- Yolandha, W., & Dewi, D. A. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan Konsolidasi Identitas Nasional di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 911-919.