
**MENATA *MINDSET* DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
(*THE NEW INNOVATION* BERORIENTASI MERDEKA BELAJAR MENUJU MASYARAKAT
ERA SOCIETY 5.0)**

Oleh

Irwan Djumat¹, Dian Agustina², Fransiska Herlina Lumeling³

¹FKIP Universitas Khairun Ternate, Maluku Utara

²SMK Negeri 2 Subang, Jawa Barat

³SMP Negeri 11 Mimika, Papua Tengah

Email: [1irwandjumat73@gmail.com](mailto:irwandjumat73@gmail.com), [2dheanagustin08@gmail.com](mailto:dheanagustin08@gmail.com),

[3Kafransis758@gmail.com](mailto:Kafransis758@gmail.com)

Article History:

Received: 09-08-2024

Revised: 17-08-2024

Accepted: 06-09-2024

Keywords:

Mindset, Pendidikan

Kewarganegaraan, Merdeka

Belajar

Abstract: Pendidikan selayaknya sudah menjadi perhatian utama yang harus dibenahi, salah satunya adalah membenahi kualitas guru dan paradigma pembelajarannya. Guru sebagai salah satu komponen yang penting untuk perbaikan kualitas pendidikan bertanggungjawab penuh pada perbaikan moral peserta didik. Tantangan ke depan di era society 5.0 ini tidaklah mudah, karena pengaruh dari luar terhadap perilaku peserta didik juga datang silih berganti yang dapat mengubah mindset dalam pembelajaran terutama pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Apabila guru tidak mampu menghadirkan pembelajaran yang inovatif dengan perubahan yang terjadi, maka bisa saja peserta didik tidak termotivasi untuk belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Perubahan kurikulum harus beriringan dengan perubahan kontennya. Selama ini kita masih berkuat pada hal yang substantif dan teks book (hanya pada tataran paradigmatic, dan bukan pada tataran operasional yang aplikatif. Kearah ini, maka mindset kita dalam pembelajaran perlu ditata kembali untuk pendidikan yang lebih berkeadaban. Seharusnya bukan lagi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, tetapi Kehidupan Berpancasila dan Berwarganegara sebagai sebuah inovasi baru (*the new innovation*).

PENDAHULUAN

Kemajuan di bidang teknologi yang telah mengglobal mengakibatkan hilangnya sekat-sekat antara daerah yang satu dan daerah yang lainnya, begitu pula antara Negara yang satu dengan Negara lainnya. Dalam pandangan para pemikir seperti Drucker (1993), Soros (1998), dan Ohmae (2005) bahwa globalisasi telah melahirkan suatu era "*countries without borders*". Appadurai (1993: 129-157), Lull (1998), dan Piliang (2006) menyatakan bahwa

telah terjadi arus global bagi manusia (*ethnoscape*), teknologi (*technoscape*), uang atau modal (*finanscape*), dan idea (*ideascape*).

Kemajuan globalisasi pada mulanya dimulai dengan adanya revolusi industri 4.0. Prinsip dasar industri 4.0 adalah penggabungan mesin, alur kerja, dan sistem dengan penerapan jaringan cerdas, dan internet bukan lagi sebagai sebuah jaringan, tetapi sebuah kehidupan baru yang menuntut berbagai keahlian. Di saat Indonesia masih mengejar pemerataan di era revolusi industri 4.0, Jepang sudah mulai mencanangkan era baru society 5.0. hal ini tentu saja menuntut setiap orang untuk berpikir lebih kritis. Salah satu sarana untuk mengembangkan sikap kritis adalah melalui pembelajaran yang inovatif. Inovasi dalam pendidikan atau pembelajaran mempunyai makna yang luas, tidak selalu berkaitan dengan teknologi, akan tetapi teknologi dapat mendukung praktik pendidikan atau berkehidupan menjadi lebih optimal dan mempunyai bentuk atau format baru.

Contoh kecil: (1) Ojeq yang dulu hanya bisa mangkal, sekarang serba *online* dan serba bisa; (2) dulu beli tiket kapal, kereta dan pesawat harus antri yang panjang (*on the spot*); dan (3) dulu belajar harus membaca lembar demi lembar buku dan meneteng puluhan buku, sekarang bisa lewat *digital books*. sekarang sudah praktis hanya sekali sentuh dan bisa order jauh hari. Semua serba digital, serba cepat, *online*, *update* dan mengikuti kebutuhan masyarakat modern. Begitu pula seharusnya gaya mengajar guru Pendidikan Kewarganegaraan di zaman sekarang, harusnya lebih modern, canggih, *update* dan *online*. Orang kemudian tidak lagi belajar dengan menggunakan buku, tetapi lewat teknologi semuanya informasi bisa diambil dan di *copy paste*. Segala estetika, etika, dan karakter mulai diabaikan, plagiarisme marajalela, moral generasi bangsa tergadaikan hanya untuk prestise, ingin terkenal dan dikenal.

Saat ini, negara sedang gencar-gencarnya mencari formulasi yang tepat tentang pembentukan karakter dan penerapan rasa nasionalisme yang lebih nyata di segala lini kehidupan masyarakat yang pluralistik, yang multibudaya khususnya di bidang pendidikan. Lebih utama lagi dalam bidang Pendidikan Kewarganegaraan. Tantangan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di era modern saat ini butuh komitmen dan kerja keras seluruh element bangsa, tidak cukup hanya revolusi mental. Tantangan bukan datang dari materi atau kurikulum pendidikan kewarganegaraan itu sendiri, melainkan dari kualitas sumber daya manusia yang kompeten, yaitu institusi yang mencetak tenaga pendidik dan guru sebagai tenaga pendidik. Salah satu peran pendidikan kewarganegaraan disebutkan bahwa: "*Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air*".

Pada pendidikan dasar di sekolah, pendidikan kewarganegaraan mengemban misi sebagai pendidikan bela negara, pendidikan multikultural, pendidikan lingkungan hidup, pendidikan hukum, dan pendidikan anti korupsi. Pada konteks ini, maka pendidikan kewarganegaraan termasuk sangat kompleks, sehingga bentuk pembelajarannya harus menyesuaikan diri dengan perkembangan. Ada pendapat mengatakan, bila seorang guru mengajar secara "konvensional", maka materi yang di sampaikan ke peserta didik juga akan konvensional. Hasil yang diperoleh pun konvensional pula (tidak ada pemuatan dan penguatan). Dalam artian, peserta didik hanya mampu mendengarkan ceramah dan akan segera melupakannya saat mereka sudah keluar kelas atau berganti mata pelajaran. Ibarat seperti angin lalu bagi mereka. Itulah sebabnya, kebanyakan peserta didik yang

menyepelkan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dan menganggapnya sebagai pelajaran hafalan semata.

LANDASAN TEORI

1. Menata *Mindset*

Dweck [2000] mendefinisikan *mindset* sebagai keyakinan/kepercayaan (belief) seseorang terhadap inteligensi. *Mindset* atau pandangan terhadap inteligensi yang dimiliki oleh seseorang ini kemudian menentukan dan memengaruhi cara seseorang dalam menghadapi masalah yang muncul dalam hidupnya. Gunawan [2014: 57] mengatakan bahwa *mindset* adalah inti dari self learning atau pembelajaran diri yang menentukan bagaimana seseorang memandang berbagai potensi, kecerdasan, tantangan dan peluang sebagai suatu sebagai sebuah proses yang diupayakan dengan ketekunan, kerja keras, dan usaha yang kuat untuk mencapai tujuan. *Mindset* merupakan sebuah pola berpikir yang dapat digunakan untuk melihat, menilai dunia, mencakup sikap, value, disposisi, persetujuan, keyakinan dasar dan cara menintepretasikan diri [Dweck, 2006]. Menurut Dweck [2000] terdapat dua jenis teori tentang inteligensi, yaitu pertama, entity theory yang mengatakan bahwa inteligensi adalah suatu hal yang bersifat tetap dan tak pernah berubah; kedua, incremental theory yaitu inteligensi bukanlah suatu hal yang mutlak atau bersifat dapat berubah dinamis (malleable). Kedua teori ini kemudian dikenal dengan istilah *mindset* atau cara berpikir. Dweck [2012] mengatakan bahwa *mindset* yang diyakini individu sangat berpengaruh terhadap konsep harga diri (self-esteem/self-worth), self-efficacy, strategi coping stress, tujuan yang ingin dicapai. Dan tingkat kepercayaan diri yang dimiliki individu. Lanjut Dweck, *mindset* seseorang dapat berubah ketika ia mampu merubah cara pandangya terhadap inteligensi yang ia miliki. Jika seseorang belajar untuk tidak takut menghadapi kegagalan, ia akan memiliki pandangan yang berbeda terhadap inteligensinya dan mampu berusaha lebih keras untuk mengatasi masalah. Perubahan pandangan tersebut merupakan faktor internal yang diusahakan oleh individu itu sendiri. Selain itu terdapat juga faktor eksternal yang dapat mempengaruhi *mindset* seseorang, yaitu respon yang didapatkan dari orang-orang penting di sekitar individu, seperti orang tua, saudara, teman, pasangan, rekan kerja, atasan, apun lingkungan sosial.

2. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran yang memegang peran penting dalam mngembangkan nilai-nilai pengetahuan, nilai karakter (value character), dan nilai moral serta etika. Mata pelajaran PKn sering kali para pendidik hanya menekankan pada ranah kognitif peserta didik semata tanpa menekankan ranah afektif dan psikomotorik, sehingga peserta didik hanya mampu memahami pengetahuan tentang kewarganegaraan tanpa mampu mengimplementasikan nilai-nilai kewarganegaraan dalam berkehidupan [Pitoewas, dkk, 2021: 437-446].

Peran mata pelajaran PKn dengan pendidikan karakternya harus benar-benar diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran. Mengingat tujuan pembelajaran PKn adalah membina moral peserta didik sebagai generasi bangsa yang dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari [Fitriani & Dewi, 2021: 489-499; Nurgiansah, 2022: 7310-7316]. Pendidikan kewarganegaraan sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari instrumen serta

praxis pendidikan nasional bangsa Indonesia untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui jalan “*value based education* [Fitriani & Dewi, 2021: 489-499]. Namun demikian, beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat antusiasme peserta didik dalam pembelajaran PKn sangat rendah. Hasil penelitian dari Marti'in et al [2019, 1-8] menunjukkan bahwa peserta didik kelas XI SMA Negeri 5 Pontianak memiliki tingkat antusiasme dalam mengikuti pembelajaran yang rendah, cepat bosan mengikuti pembelajaran, suka duduk paling belakang, dan sering bermain *hand phone*. Hasil penelitian dari Nurfaizah et al [2021: 122-132] bahwa hampir separuh peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme dalam mengikuti pembelajaran PKn yang sangat rendah.

Tujuan Pembelajaran PKn semestinya mampu membuat peserta didik berdaya nalar kritis dan analitis, tetapi proses pembelajaran yang dilaksanakan masih sangat tradisional (konvensional) [Andrew et al, 2019: 353-359]. Pembelajaran PKn sering berpusat pada guru (didominasi oleh guru). Pembelajaran PKn seharusnya menjadikan peserta didik mampu untuk mengejawantahkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sering kali hanya berfokus pada pengembangan kognitif semata, sehingga penekanan pada aspek sikap dan keterampilan peserta didik sangat lemah [Nurfaizah et al [2021; 122-132]. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran PKn masih berlangsung monoton, kurang menarik dan membosankan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kepustakaan yang mengkaji data secara kualitatif-interpretatif [Gall, Gall, dan Borg, 2003]. Analisis yang digunakan adalah analisis konten yang berfokus pada teks (naskah akademik berupa buku, artikel, dan tulisan-tulisan dalam makalah, serta website), Fokus utamanya adalah pada tema-tema yang berhubungan dengan topik [Mayring, 2000; Djumat, 2021]. Data teks tersebut dikumpulkan dan disaring dari berbagai sumber tertulis (yang ditelusuri dan dikumpulkan) dengan menggunakan teknik “purposively selected text sampling [Zhang & Wildemut, 2009]. Teknik analisis ini ditopang pula oleh literatur review dan literatur research [Cooper, 1998; Evans dan Kowanko, 2000], untuk mendapatkan hakikat kebenaran dari berbagai teks tertulis dalam kepustakaan, harus mampu berpikir lebih dalam lagi hingga mendapatkan “meaningfulness” dengan menggunakan konsep *verstehen*. [Waters, 1994: 31; Collins, 1997: 104]. Fokus yang dikaji adalah bagaimana menemukan kerangka konseptual dari inovasi baru dalam pembelajaran PKn.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Menurut Driyarkara [1980] bahwa tujuan sejati dari pendidikan seharusnya adalah pertumbuhan dan perkembangan diri peserta didik secara utuh sehingga mereka menjadi pribadi dewasa yang matang dan mapan, mampu menghadapi berbagai masalah dan konflik dalam kehidupan sehari-hari. Agar tujuan ini dapat tercapai maka diperlukan sistem pembelajaran dan pendidikan yang mengembangkan cara berpikir aktif-positif dan keterampilan yang memadai (*income generating skills*). Pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran harus bersifat aktif dan positif, kemudian didasarkan pada berbagai minat dan segala kebutuhan peserta didik dianggap sangatlah penting untuk memperoleh berbagai

kemajuan di bidang intelektual, emosi/perasaan (EQ), afeksi ataupun keterampilan yang sangat berguna untuk mempraktekannya dalam kehidupan. Menurutnya tujuan pendidikan pada hakikatnya adalah memanusiakan manusia muda.

Banyak persoalan yang menjadikan Pendidikan IPS termasuk PKn belum dapat memberikan hasil yang maksimal seperti yang diinginkan. Faktor penyebabnya dapat berpangkal pada kurikulum, rancangan, pelaksana, pelaksanaan ataupun faktor-faktor pendukung pembelajaran. Berkenaan dengan kurikulum dan rancangan pembelajaran IPS, beberapa penelitian pernah memberi gambaran tentang kondisi tersebut. Hasil penelitian Balitbang Depdikbud tahun 1999 menyebutkan, Kurikulum 1994/kurikulum di Indonesia tidak disusun berdasarkan basic competencies melainkan pada materi, sehingga dalam kurikulumnya banyak memuat konsep-konsep teoretis [Boediono et al, 1999: 84]. Hasil Evaluasi Kurikulum IPS SD Tahun 1994 misalnya, menggambarkan adanya kesenjangan kesiapan peserta didik dengan bobot materi sehingga materi yang disajikan dianggap terlalu sulit bagi peserta didik, kesenjangan antara yang terdapat dalam materi dengan ketersediaan fasilitas pembelajaran dan buku rujukan, manajemen waktu yang belum tertata maksimal, serta keterbatasan sumberdaya untuk melakukan inovasi dalam metode mengajar [Depdikbud, 1999].

Ambil contoh dalam pembelajaran untuk implementasi materi, Al-Muchtar [2006] mendapati bahwa pembelajaran IPS (termasuk PKn), kebanyakan materinya menekankan pada aspek pengetahuan (kognitif), berpusat pada guru (*teacher centered learning*), hanya berupa informasi yang tidak mengembangkan nilai serta hanya membentuk budaya menghafal dan bukan berpikir kritis. Dalam pelaksanaannya, Somantri [2001] menilai pembelajaran IPS-PKn sangat menjemukan karena penyajiannya bersifat monoton dan ekspositoris sehingga peserta didik kurang antusias dan mengakibatkan pelajaran kurang menarik. Padahal, menurut Sumaatmadja [2003: 28-35], guru IPS-PKn wajib berusaha secara optimum merebut minat peserta didik karena minat merupakan modal utama untuk keberhasilan pembelajaran IPS-PKn. Como dan Snow [Syafuruddin; 2002] pun demikian bahwa model pelaksanaan pembelajaran IPS-PKn yang diterapkan saat ini masih terlalu konvensional yang menyebabkan peser didik sulit untuk mendapatkan pelayanan pembelajaran yang maksimal. Dengan pembelajaran seperti itu, perbedaan individual peserta didik di kelas tidak dapat terakomodasi sehingga sulit tercapai tujuan-tujuan spesifik pembelajaran terutama bagi peserta didik berkemampuan rendah. Model pembelajaran IPS-PKn saat ini juga lebih menekankan pada aspek kebutuhan formal dibanding kebutuhan riil peserta didik sehingga proses pembelajaran terkesan sebagai pekerjaan administratif dan belum mengembangkan potensi anak secara optimal.

Kebanyakan para pendidikan dan peserta didik dalam mengimplementasikan pembelajaran IPS (di dalamnya termasuk PKn) sering keliru, sehingga membuat proses keberlangsungan pembelajaran itu meleset dari tujuan pembelajaran [Yusnaldi et al, 2023: 32175-32181]. Sejumlah indikasi yang memperlihatkan kecenderungan seperti itu antara lain, munculnya pandangan dan sikap peserta didik, bahwa matapelejaran PIPS (termasuk PKn) kurang menyenangkan, bahkan membosankan, kurang relevan dengan kebutuhan/kenyataan. Pada diri peserta didik melahirkan sikap negatif dan kurang percaya diri [Drost, 2001]. Pendidikan IPS juga dipandang kurang memberikan basis bagi peserta didik untuk berefleksi kritis dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi

masyarakat [Hasan, 2002]. Perkembangan saat ini baik pada asumsi sebagian orang tua ataupun masyarakat berlandaskan pemikiran bahwa mateti PIPS-PKn sebagai mata pelajaran “kelas dua” yang membosankan [Sumaatmadja, 2003]. Hal inilah yang membuat antusiasme peserta didik untuk belajar IPS termasuk PKn tergolong rendah.

Rendahnya minat peserta didik dalam belajar merupakan gejala umum dalam mempelajari Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Salah satu kendala yang mengemuka dalam pembelajaran PKn adalah peserta didik cenderung resisten terhadap perubahan yang terjadi dan para guru (pengajar) harus lebih kreatif/imajinatif untuk membuat desain pembelajaran secara maksimal sehingga peserta didik tidak merasa bosan atau pasif [Sembiring et al, 2023: 1-6; Supriatna, 2024: 1442-1449].

Pembahasan

Pembelajaran Konvensional Ke Pembelajaran Terintegrasi Menuju Merdeka Belajar

Pada abad ke- 21 gelombang globalisasi dirasakan kuat dan terbuka yang akan menghantam tembok tebal budaya masyarakat Indonesia. Kemajuan teknologi dan perubahan yang terjadi memberikan kesadaran baru bahwa Indonesia tidak lagi berdiri sendiri, Indonesia berada di tengah-tengah dunia yang baru, dunia terbuka sehingga hal-hal yang tradisional yang tidak dibelajarkan di sekolah akan terkubur seiring lajunya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang traditional market akan digeser oleh super market dan super mall.

Tuntutan yang kemudian muncul adalah sumber daya manusia yang kurang profesional dan sistem pembelajarannya yang masih menganut cara-cara yang konvensional. Perubahan kurikulum tidak membawa dampak pada perubahan cara dan gaya mengajar, perubahan nama tidak membawa pada perubahan konten pembelajaran. Perubahan paradigma yang fundamental harus dilakukan. Perubahan ini melalui Pendidikan secara terintegrasi, di antaranya:

a. Memanusiakan Sistem Pembelajaran.

Sistem pembelajaran ini bukan mendidik peserta didik hanya merujuk dan memenuhi konten sesuai dengan kurikulum dan satuan acara pengajaran (SAP) atau RPP semata, tetapi ajaran moral individu, moral kolektif, dan moral universal perlu ditekankan. Contoh kecil: bukan Pendidikan Agama, tetapi harus Penghayatan dan Pengamalan Agama; bukan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn), tetapi Kehidupan Ber Pancasila dan Berwarganegara (betul guru mengajar adalah mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi hanya memindahkan informasi dari buku ke otak peserta didik (text book), sehingga praktek-praktek kehidupan berwarganegara sangat minim dan bahkan tidak ada sama sekali), wajar kemudian Pancasila diabaikan, maraknya intoleransi, tawuran, korupsi. Kehidupan Berwarganegara artinya hidup diatur oleh undang-undang, saling menghargai, toleransi, menghormati, dan menyayangi. Jadi lebih menekankan pada bagaimana bangunan sosial masyarakat di kuatkan.

Jika dikaji perspektif yang lebih riil, Alfred North Whitehead [1864-1947] yang merupakan tokoh utama filsafat proses mengatakan bahwa semua realitas dalam alam mengalami proses yang terus menerus “menjadi”, walaupun permanensi realitas tidak boleh diabaikan. Proses ini dapat pula disandarkan pada Pancasila sebagai sebuah Ideologi yang bekerja (proses) demikian kata Presiden Joko Widodo.

Moerdiono [1996], menjelaskan adanya tiga tataran nilai dalam ideologi Pancasila. **Pertama**, nilai dasar, yaitu suatu nilai yang bersifat amat abstrak dan tetap yang terlepas dari pengaruh perubahan waktu. nilai dasar ini berkenaan dengan eksistensi sesuatu yang mencakup cita-cita, tujuan, tatanan dasar, dan ciri khasnya. **Kedua**, nilai instrumental, yakni suatu nilai yang dalam implementasinya bersifat kontekstual suatu nilai yang bersifat kontekstual. Nilai instrumental merupakan penjabaran dari nilai dasar. Nilai instrumental harus menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman dan merupakan penjabaran dari nilai dasar. Dari kandungan nilainya, maka nilai instrumental merupakan kebijaksanaan, strategi, organisasi, sistem, rencana, program, dan bahkan juga proyek-proyek yang menindaklanjuti nilai dasar tersebut. Lembaga negara yang berwenang menyusun nilai instrumental adalah MPR, Presiden, dan DPR. **Ketiga**, nilai praksis, yaitu nilai-nilai yang merepresentasikan kenyataan kehidupan sehari-hari dalam kehidupan masyarakat tentang bagaimana cara masyarakat Indonesia melaksanakan nilai-nilai Pancasila dalam berkehidupan sebagai warga negara. Menurut Moerdiono, bahwa tantangan terbesar bagi sebuah ideologi adalah menjaga konsistensi antara nilai dasar, nilai instrumental, dan nilai praksisnya.

Driyakarya [Suwarno, 1993: 110-111] mengungkapkan tentang cara menjalankan ideologi Pancasila secara formal sebagai sebuah kategori tematis (yang terdiri dari konsep dan teori), menjadi kategori pelaksanaan (imperatif) berupa norma-norma dalam masyarakat, dan kategori operatif (bagaimana menjalankan dan mempraktekkan dalam kehidupan) menjelaskan tentang proses pelaksanaan ideologi Pancasila secara formal sebagai kategori tematis (berupa konsep dan teori), menjadi kategori imperatif (berupa norma-norma, dan kategori operatif (berupa praktek hidup). Implementasi dalam berkehidupan, berbangsa dan bernegara senantiasa dilangsungkan secara kreatif dan dinamik, oleh karena Pancasila sebagai sebuah ideologi yang sangat futuristik. Artinya, nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila merupakan nilai-nilai yang dicita-citakan dan ingin diwujudkan. Sastrapratedja [Wartoyo, 2020: 13] bahwa nilai-nilai Pancasila dapat menjadi kerangka evaluasi bagi berbagai kegiatan yang dilaksanakan oleh bangsa Indonesia: kehidupan berbangsa, bernegara, serta kehidupan bermasyarakat sehingga pada akhirnya dapat menjadi solusi bagi permasalahan nasional yang dihadapi bangsa.

b. Sistem Pemantauan Potensi Akademik Terprogram (SEPAKAT).

Tahapan pembelajaran pada taman kanak-kanak sampai sekolah dasar berupa pengenalan objek kasat mata harus dikukuhkan dengan pemaknaan (the what) akan memunculkan kecintaan dan kegunaan untuk peserta didik, dan peserta didik lebih dominan bermain. Sejak di bangku TK peserta didik dipantau kemampuan dasarnya yang paling dominan. Ketika SD, kemampuan dasar yang paling dominan mulai di arahkan. Tahapan pembelajaran di SMP adalah tahapan (the how) untuk mengetahui kaitan objek yang dipelajari secara etis operasional dengan lembaga (ekonomi, politik, sosial, budaya, dan IPTEK) sesuai realitas dalam masyarakat. Kondisi ini akan memunculkan sifat solidaritas, kerjasama atau saling membantu, saling membutuhkan secara sehat, dan lain-lain. Kemampuan dasar di SMP mulai di bina dan diarahkan. Tahapan pembelajaran di SMA adalah tahapan yang diberikan kepada peserta didik untuk lebih kritis (the why) mulai memberi interpretasi bagaimana, kenapa, dan apa manfaat sebuah fakta. Apa yang didapatkan dari kausalitas bagi diri dan masyarakatnya. Menumbuhkan rasa demokratis, toleran akan

perbedaan pendapat, tidak memaksakan pendapat dan kekuasaan bagi orang lain. Kemampuan dasarnya yang telah di bina dan diarahkan sejak dari SMP akan terlihat jelas keahliannya ketika di SMA, lebih dominan ke di mana: MIPA, Ilmu Sosial, Olahraga, Seni, Pertanian-Peternakan, Teknik (Mesin, Elektro, Listrik, dan Tambang, dan lain-lain).

Ketika di perguruan tinggi sudah lebih dispesifikasi keahliannya sehingga matang dan berkualitas, memiliki pribadi yang tangguh, dan siap bersaing di masyarakat, bahkan mampu menciptakan lapangan kerja sendiri sesuai skill dan kemampuan yang dimilikinya. Dalam sistem penjenjangan pendidikan yang ada di Indonesia selama ini hanya bersifat teks book (penyelesaian sejumlah materi pelajaran) yang padat dan tidak spesifik, sehingga hasilnya pun kalah bersaing dengan bangsa-bangsa lain di dunia.

Terdapat tiga hal yang perlu diperhatikan, yaitu: (1) manusia yang menjadi objek pendidikan, dalam hal ini para peserta didik yang menyangkut dengan perkembangannya, isi dan materi pengajaran, serta proses belajar mengajar; (2) metode mengajar harus bervariasi: ceramah, diskusi, demonstrasi, problem solving, kerja kelompok, dan lain-lain. Berbagai metode dapat digunakan oleh pendidik tergantung pada sejauhmana keefektifan metode tersebut dan selama tidak kontradiktif dengan prinsip-prinsip pendidikan yang mengedepankan nilai-nilai kemanusiaan. Artinya harus mengutamakan penghargaan terhadap perkembangan dan potensi individu peserta didik. Setiap guru dalam memberikan pendidikan dan pembelajaran tidak memaksakan kehendaknya pada peserta didik, tetapi harus bertanggungjawab penuh pada pembentukan karakter yang kuat. Selama ini yang terjadi adalah kurang adanya penghargaan antara guru dan peserta didik, begitu pula sebaliknya; dan (3) adanya sistem pengajaran berbalik dengan sekali-sekali peserta didik menjadi guru. Di sinilah kemampuan peserta didik akan diuji, sehingga akan mempengaruhi intensitas belajar peserta didik di sekolah dan terlebih di rumah.

c. Integrasi Pembelajaran.

Menurut Darmawan [2013] semua mata pelajaran dalam penjelasan harus terkait satu dengan yang lain (metode M+M=menjelaskan dan mengaitkan). Contoh: bila menjelaskan mata pelajaran sejarah, maka harus dikaitkan penjelasan dengan moral, ketokohan, anutan yang baik (mata pelajaran agama, civil, hukum, organisasi, dan lain-lain). Menjelaskan geografi harus dikaitkan dengan Mahapencipta, matematika, lingkungan, dan lain-lain. Menyanyi untuk penghalusan rasa dan budi (antropologi, sosiologi). Olahraga dikaitkan dengan disiplin, solidaritas, kerja sama, etos kerja (ekonomi, hukum, sosiologi, dan lain-lain).

d. Instrumen Pembelajaran

Instrumennya bukan hanya texbook, alat peraga, keterampilan guru, namun harus diperkaya dengan berbagai objek indoor dan outdoor. Di samping itu alat peraga, film, buku bacaan, mendatangi perpustakaan, laboratorium berbagai jawatan, cara kerja perusahaan, wiraswasta, pemerintah, universitas, stasiun TV, telepon seluler, dan lain-lain. Juga diperkaya dengan karya wisata ke museum, kebun percontohan, taman bunga, kebun binatang, kemping, penjelajahan alam, serta laboratorium masyarakat. Kegunaannya untuk menambah wawasan dan perluasan cakrawala berpikir integrated, menajamkan analisis yang harus menghasilkan karya tulis.

e. Instrumen Pendukung Keberhasilan Pendidikan

Keterlibatan orang tua peserta didik, pemerintah dan masyarakat seputar sekolah harus sinergi secara aktif dalam pola interaksi dan kerjasama secara erat dalam berbagai cara (seminar, pertemuan berkala lokal dan nasional, aktif dalam berbagai perbincangan mutu pendidikan, sarasehan, dan sebagainya). Seluruh stakeholder harus terlibat secara aktif dalam membicarakan dan mensupport pendidikan.

f. Kontrol Ketat Digitalisasi Sistem Pembelajaran

Di zaman yang serba digital atau on line sekarang ini, akan lebih mudah mengajarkan ilmu dan materi pendidikan kewarganegaraan dengan sarana internet. Segala sumber, contoh-contoh kasus, infografis, link, kejadian nyata, atau bahkan sekedar tayangan mendidik dan menarik akan membuat peserta didik lebih bergairah dan tidak pasif, menghayati, dan termotivasi. Kelemahannya adalah peserta didik cenderung membandingkan gaya mengajar yang disampaikan oleh guru di depan kelas dengan gaya mengajar yang mereka tonton, misalnya di youtube (gaya mengajar orang Timur dengan orang Eropa). Di Indonesia masih menganut sistem klasikal, sementara di Eropa sudah praktikal. Pada kondisi tertentu, guru model yang ada dihadapannya akan disalahkan, dan bahkan akan ditinggalkan.

Guru dan peserta didik dapat mengakses dokumen elektronik untuk memperkaya pengetahuannya. Peserta didik dapat berpartisipasi aktif karena pembelajaran online menyediakan sebuah lingkungan belajar yang interaktif. Peserta didik dapat menghubungkan informasi elektronik ke dokumen dan tugas yang didapatkan dari gurunya, membuat dokumen elektroniknya, dan "hidup" dengan tombol hypertext. Peserta didik selalu berkomunikasi dan berinteraksi dengan berbagai media gambar, *voice*, data, dan berbagai video, yang mana interaksi yang dihasilkan dapat mengubah peran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Guru dapat dipisahkan secara geografis dari peserta didik, dan peserta didik dapat belajar dari peserta didik lain di berbagai belahan dunia. Karakter peserta didik dengan sendirinya akan dibentuk oleh digital (media teknologi) secara online yang minim moral, minim pendidikan nilai, apalagi agama. Lambat laun akal pikirannya lebih teknologis daripada teologis.

Selain itu, hal yang paling penting adalah kesanggupan guru (pendidik) dan peserta didik untuk berkomunikasi dan belajar secara *online*. Fasilitas yang menunjang pembelajaran *online* secara gratis disediakan melalui berbagai platform yang dapat menunjang aktifitas diskusi, diantaranya *google meet*, *google classroom*, *whatsapp*, kelas cerdas, zenius, quiper, dan microsoft (Abidah, et.al.,2020). Fitur *whatsapp* yang digunakan untuk menunjang pembelajaran adalah *whatsapp group* yang dibuat oleh admin kelas atau ketua kelas/tingkat yang dapat digunakan untuk mengirim berbagai pesan teks, (power point), gambar, video, dan file dalam berbagai format kepada para peserta didik sebagai anggota group (Kusuma & Hamidah, 2020). Hal ini akan membiasakan peserta didik untuk mengumpulkan dan mengelola informasi terkait tugas yang diberikan tanpa dibatasi ruang dan waktu. Pembelajaran yang dilangsungkan secara *online* dapat memudahkan peserta didik untuk mengakses informasi pengetahuan secara *mobile*, baik di rumah dan di tempat yang bisa terhubung dengan wifi dan dirasa nyaman bagi peserta didik. Belajar online menuntut peran pendidik mengevaluasi tingkat efektifitas yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar. Tujuannya untuk tetap memenuhi aspek pembelajaran seperti proses pengetahuan, moral, keterampilan, kecerdasan, dan estetika [Zhu & Liu, 2020]. Kesemuanya ini akan berubah seiring berkembang pesatnya teknologi sehingga menuntut adanya inovasi-inovasi baru

dalam pembelajaran menuju era society 5.0.

Keuntungan

1. *Media yang bervariasi.* Internet termasuk salah satu sarana yang multifungsi yang dapat diakses oleh peserta didik di seluruh dunia. Situs-situs internet berisi media yang bervariasi, termasuk teks, audio, grafik, animasi, video, dan software yang dapat didownload dengan mudah.
2. *Informasi yang up-to-date.* Sampai saat ini, para pendidik terbatas pada sumber-sumber yang ada di kelas atau gedung sekolahnya. Sekarang, dengan kemampuan untuk menghubungkan ke sumber-sumber di komunitas dan di seluruh dunia, membuka pandangan baru tentang pengajaran dan pembelajaran.
3. *Navigasi.* Salah satu fungsi utama dari internet adalah memudahkan peserta didik untuk memperoleh berbagai dokumen yang diperlukan. Dengan menekan tombol atau mengklik dari mouse, pengguna dapat mencari berbagai macam dokumen di berbagai lokasi tanpa bergerak dari komputer, laptop atau androidnya.
4. *Bertukar ide.* Guru dan peserta didik dapat terlibat dalam “percakapan” dengan para ahli di bidang studi tertentu. Selanjutnya, mereka dapat berpartisipasi dalam aktivitas yang memungkinkan untuk bertukar ide dengan peserta didik lain, bahkan mereka yang tinggal di negara-negara lain.
5. Komunikasi yang nyaman dengan menggunakan E-mail. E-mail memberikan kemudahan pada setiap orang diberbagai situasi dan tempat untuk berbagi ide, gagasan, sama halnya yang dilakukan ketika berkomunikasi menggunakan *hand phone* (HP). Pengguna E-mail dapat berkomunikasi antar satu dengan yang lainnya dalam waktu yang berbeda, kemudian saling merespon sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan mereka masing-masing.

Keterbatasan

1. Umur-materi yang tidak pantas. Salah satu hal yang menjadi keprihatinan beberapa topik pada jaringan komputer terutama internet, adalah tidak sesuainya materi yang ditayangkan untuk kategori peserta didik SD (sekolah dasar). Misalnya iklan rokok dan alkohol diinternet disuguhkan secara bersamaan dengan permainan dan musik-musik yang dapat dinikmati oleh peserta didik. Belum lagi sering muncul situs-situs judi *online* yang menjadikan orang tua sangat prihatin.
2. Hak cipta. Mengingat informasi di internet lebih mudah didapatkan oleh peserta didik, sehingga kebanyakan mereka melanggar hak cipta karena meng-*copy paste* dokumen-dokumen milik orang lain tanpa dicantumkan sumbernya. Misalnya berkas yang didownload sangat mudah untuk mengerjakan tugas, sering melanggar kejujuran akademik.
3. Informasi cenderung berulang dan tidak otentik. Diperkirakan setiap harinya ribuan situs baru ditambahkan ke internet membuat penemuan informasi menjadi sangat sulit dipercaya.
4. Pendukung dan akses. Jaringan lambat loading karena banyaknya pengguna yang mengakses informasi (Kasim, 2011)

Digitalisasi sistem pembelajaran ini di satu sisi mempermudah manusia dalam belajar. Di sisi lain usia peserta didik di setiap sekolah rata-rata masih labil dan mudah terpengaruh dengan berbagai informasi yang diterimanya. Selingan iklan, gambar-gambar

yang tidak senonoh, pemasaran narkoba, tindak kekerasan, penyimpangan seksual, isu SARA, isu etnik, dan lain-lain. Kesemuanya akan menjadi bom waktu yang sewaktu-waktu akan muncul dan mengancam eksistensi generasi bangsa, terutama bangsa Indonesia.

Ki Hadjar Dewantara (di nukil dalam Wasita Agust./Sept. 1929 Djilid I No. 11/12) (1967: 3-4) pernah berkata: “pada djaman sekarang kita mengalami sendiri kekasaran tingkah laku kita sebagai buahnja pergaulan kita dengan bangsa asing; kita menghina dan merendahkan seni dan bahasa sendiri karena kita terlampau gandrung (tjinta) pada hidup kebaratan; kita meninggalkan kepandaian gending dan mengalihkan perhatian pada jazz atau dansa (tajub Eropah) yang dilakukan dengan berpeluk-pelukan oleh laki-laki dan perempuan di muka publik; kita merendahkan agama, karena kena pengaruhnja materialisme Eropah (tjinta pada barang lahir); kita mulai suka minuman keras, seolah-olah memberi kekajaan pada kapitalis; tjukuplah kiranja kalau saja terangkan demikian: budaya kita terpengaruh oleh budaya Eropah; ini adalah hal yang baiknja, akan tetapi bahaja jang datangpun nampak besar membajang. Sekalipun bahaja itu tentu ada, akan tetapi sesungguhnya besar ketjilnya, banjak sedikitnja, berbahaja atau tidaknja itu boleh dikata tergantung pada kita sendiri. Artinja kita sendirilah asal dengan teguh hati dapat mengurangi bahaja itu. Alatnya untuk mengurangi bahaja itu adalah: ...pendidikan, pendidikan pada anak-anak kita, pada orang-orang banjak dalam masyarakat kita. Dan jang tak pantas kita bangsa Indonesia lupakan jaitu:...pendidikan nasional generasi bangsa, mendidik rakjat kita untuk tujuan kita dengan mentjunjung kultur kita. Bercermin pada nasihat Ki Hadjar Dewantara ini, maka teknologi dan budaya boleh datang dengan segala prangkat lunaknya, asalkan kita masyarakat bangsa Indonesia dalam menata pendidikan selektif untuk menyaring serta menghapusnya dalam hidup kita, maka kita akan tetap menjadi bangsa sendiri yaitu bangsa Indonesia karena kita adalah tuan rumah. Orang luar (orang asing) tidak boleh mengutak-atik isi rumah, apalagi mempengaruhinya, merubahnya, dan meminta untuk mengikuti maunya.

KESIMPULAN

Teknonolgi semestinya menjadikan manusia sadar akan karya yang dihasilkannya untuk memuliakan dan menempatkan manusia pada posisi tertinggi dalam mengawal peradaban dengan berbagai media digital yang dikuasainya. Semua ini merupakan produk dari hasil pembelajaran yang tadinya bersifat teks book, beralih ke teknologi yang sebagiannya berkutat pada digital. Bole jadi zaman ini fungsi manusia dengan segala kompetensi yang diberikan Tuhan kepadanya akan berkurang: belajar online, silaturrahim online, berwisata online, dan lain-lain. Digital dijadikan tempat bagi generasi bangsa untuk belajar secara online. Kesemuanya hadir serba online, bermental peniru, serba ada dan praktis, sehingga kehadiran guru di Era 5.0 tidak dianggap lagi sebagai pembimbing dan penuntun tetapi hanya sekedar prasyarat dalam sekolah bahwa harus ada guru dan peserta didik. Karakter peserta didik dengan sendirinya akan dibentuk oleh digital (media teknologi) yang minim moral, minim pendidikan nilai, apalagi agama. Lambat laun akal pikirannya lebih berkiblat pada teknologi, karena setiap masalah yang dihadapi maka google tempat mengadakan segala permasalahannya, fungsi guru sebagai manusia akan semakin tambah berkurang. Salah satu yang perlu dibenahi adalah cara berpikir (mindset) kita dalam pembelajaran, terutama pembelajaran pendidika kewarganegaran. Guru sebagai salah satu

komponen yang penting untuk perbaikan kualitas pendidikan bertanggungjawab penuh pada perbaikan moral peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abidah, A. et. Al.,(2020). The Impact of Covid-19 to Indonesia Education and its Relations ti the Philosophy of “Merdeka Belajar”. Studies in Philosophy of Science and Education (SiPoSE).Vol. 1. No. 1, April 2020, p. 39-49. DOI: <https://doi.org/10.46627/sipose.v1i1.9>
- [2] Al-Muctar. (2006). *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*. Bandung: Sekolah Pascasarjana UPI.
- [3] Andrew, J., Henry, S., Yudhisthira, A. N., Arifin, Y., & Permai, S. D. (2019). Analyzing the factors that influence learning experience through game based learning using visual novel game for learning pancasila. *Procedia Computer Science*, 157, p. 353–359. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>
- [4] Appadurai, Arjun. (1993). *Modernity at Large, Culture Dimentions of Globalization*. Minnesota.
- [5] Depdikbud. (1999). *Penelitian Tindakan (action Research)*. Jakarta: Depdikbud.
- [6] Djumat, Irwan & Hayun, Subhan. (2021). Internalization of Local Culture of Ternate Eroded by Globalization to Strengthen the Character of the Nation in the New Normal Era (A Literatur Review). *International Journal of Advanced Research (IJAR)*. 9(05), p. 917-928. DOI URL: <http://dx.doi.org/10.21474/IJAR01/12924>
- [7] Driyarkara, Nicolaus. (1991). *Driyarkara tentang Pendidikan*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius.
- [8] Drost, J. (2001). *Masalah IPS dan IPS*. Dalam Sindhunata (Eds). Pendidikan Kegelisahan Sepanjang Zaman. Yogyakarta: Kanisius.
- [9] Drucker, Peter. (1993). *Post Capitalist Society*. New York: Harper Bussines Series.
- [10] Dweck, C. S. (2006). *Mindset: The New Psychology of Success*. New York: Random Hause.
- [11] Fitriani, Desnita & Dewi, Dinie Anggraeni. (2021). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Pengimplementasian Pendidikan Karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*. Vol. 5 No. 2, p. 489-499. DOI: <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1840>
- [12] Gall, M.D.,Gall, J.P.,& Borg, W.R. (2003). *Educational Research: An Introduction*. *British Journal of Educational Studies*. 32(3) 2023. [https://www.researchgate.net/publication/232559864 Educational Research An Int](https://www.researchgate.net/publication/232559864_Educational_Research_An_Introduction) [roduction. http://dx.doi.org/10.2307/3121583](http://dx.doi.org/10.2307/3121583)
- [13] Hasan, Hamid, Said. (2002). “Pendidikan IPD di Jenjang Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah”. Makalah pada Seminar Nasional Pembaharuan Pendidikan IPS. Bandung (31 Oktober 2002).
- [14] Ki Hadjar Dewantara. (1967). *Bagian II A: Kebudajaan*. Jogjakarta: Madjelis-Luhur Persatuan Taman Peserta didik.
- [15] Kusuma, Jaka Wijaya & Hamidah. (2020). *Perbandingan Hasil Belajar Matematika dengan Penggunaan Platform Whatsapp Group dan Webinar Zoom dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid 19*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* Vol. 5 No. 1, p. 97-106. DOI: <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i1.5942>

- [16] Lull, J. (1998). *Media Komunikasi Kebudayaan suatu Pendekatan Global*. A. Setiawan Abadi. Terjemahan. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- [17] Mayring, Philipp. (2000). Qualitative Content Analysis. *Forum: Qualitative Social Research, Sozialforschung*. Volume 1(2), Art. 20 June 2000. DOI: <https://doi.org/10.17169/fqs-1.2.1089>
- [18] Marti'in; Wicaksono, Luhur, & Purwanti. (2019). Analisis tentang Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. Vol. 8, No. 7, p. 1-8. DOI: <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i7.33958>
- [19] Moerdiono. (1996). *Pancasila sebagai Ideologi Terbuka Menghadapi Era Globalisasi dan Perdagangan Bebas*. Dalam *Majalah Mimbar* No. 75 tahun XIII.
- [20] Nurfaizah, Nadia.,Mksun, Arifin & Wardhani, Prayuningtyas Angger. (2021) Pengembangan *Board Game* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol.14, No. 2, p. 122-132. DOI: <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>
- [21] Nurgiansah, T. Heru. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius. *Jurnal Basicedu*. Vol. 6 No. 4 2022, p. 7310-7316. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3481>
- [22] Ohmae, Kenichi. (2005). *The Next Global Stage: Tantangan dan Peluang di Dunia yang tidak Mengenal Batas Kewilayahan*. Ahmad Fauzi Terjemahan. Klaten: Intan Sejati Klaten.
- [23] Pilliang, Yasraf Amir. (2004). *Dunia Yang Dilipat*. Yogyakarta: Jalasutra.
- [24] Pilliang, Yasraf Amir (2006). "Antara Minimalisme dan Pluralisme Manusia Indonesia". Dalam A. Adlin (eds). *Menggeledah Hasrat Sebuah Multi Perspektif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- [25] Pitoewas, Berchah, dkk. (2021). Signifikansi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Memaksimalkan Kompetensi Warga Negara. *Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Vol. 1, No. 12 Desember 2021, p. 437-446. DOI:<https://doi.org/10.56393/decive.v1i12.508>
- [26] Rahman, Darmawan Mas'ud. (2013). Nila Budaya dan Konflik: Sebuah Kajian Singkat Diamati dari Sudut Pandang Kekinian. Makalah Diampaikan pada Seminar Nasional di STAIN Datokarama Palu.
- [27] Sembiring, Talita et al. (2023). Tantangan Guru dalam Menerapkan Model Pembelajaran PPKn pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan (Soko Guru)*. Vol. 3, No. 3, p. 1-6. DOI: <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i3.2916>
- [28] Somantri. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Dede Supriyadi & Rohmat Mulyana (ed). Bandung: Remaja Rosda Karya.
- [29] Soros, George. (1998). *Toward and Global Open-Society*. New York: John Wely & Sons.
- [30] Sumaatmadja, N. (2003). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Pendidikan Tingkat Pendidikan Dasar dan Menengah*. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. No. 20 Tahun XI, edisi Januari-Juni 2003, p. 28-35.
- [31] Supriatna, Agus., Saylendra, Nadya Putri & Sanusi, Aris Riswandi. (2024). Pengaruh Media *Snakes and Leadders* dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*. Vol. 8, No 2, p. 1442-1449. DOI:

<https://doi.org/10.31316/jk.v8i2.6952>

- [32] Suwarno, P. J. (1993). *Pancasila Budaya bangsa Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius.
- [33] Syafruddin. (2002). *Guru Professional dan Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Ciputat Press.
- [34] Wartoyo. (2020). *Filsafat dan Ideologi Pancasila: Teori, Kajian, dan Isu Kontemporer*. Surakarta: Unisri Press. <https://press.unisri.ac.id/wp-content/uploads/2020/11/Filsafat-dan-Ideologi-Pancasila-Teori-Kajian-dan-Isu-Kotemporer.pdf>
- [35] Yusnaldi, et. al. (2023). Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 7, No. 3, p. 32175-32181. DOI: <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12258>
- [36] Zhu, X. D., & Liu, J. (2020). Education in and after Covid-19: Immediate Responses and Long-Term Visions. *Postdigital Science and Education*, 1-5. <https://doi.org/10.1007/s42438-020-00126-3>